

**Please do not upload this copyright pdf document to any other website. Breach of copyright may result in a criminal conviction.**

This Acrobat document was generated by me, Colin Hinson, from a document held by me. I requested permission to publish this from Texas Instruments (twice) but received no reply. It is presented here (for free) and this pdf version of the document is my copyright in much the same way as a photograph would be. If you believe the document to be under other copyright, please contact me.

The document should have been downloaded from my website <https://blunham.com/Radar>, or any mirror site named on that site. If you downloaded it from elsewhere, please let me know (particularly if you were charged for it). You can contact me via my Genuki email page: <https://www.genuki.org.uk/big/eng/YKS/various?recipient=colin>

**You may not copy the file for onward transmission of the data nor attempt to make monetary gain by the use of these files. If you want someone else to have a copy of the file, point them at the website. (<https://blunham.com/Radar>). Please do not point them at the file itself as it may move or the site may be updated.**

It should be noted that most of the pages are identifiable as having been processed by me.

---

I put a lot of time into producing these files which is why you are met with this page when you open the file.

In order to generate this file, I need to scan the pages, split the double pages and remove any edge marks such as punch holes, clean up the pages, set the relevant pages to be all the same size and alignment. I then run Omnipage (OCR) to generate the searchable text and then generate the pdf file.

Hopefully after all that, I end up with a presentable file. If you find missing pages, pages in the wrong order, anything else wrong with the file or simply want to make a comment, please drop me a line (see above).

It is my hope that you find the file of use to you personally – I know that I would have liked to have found some of these files years ago – they would have saved me a lot of time !

Colin Hinson

In the village of Blunham, Bedfordshire.



## D QUICK REFERENCE GUIDE

Note that this Solid State Cartridge is designed to be used only with the Texas Instruments TI/99/4A Home Computer. Important keystroke sequences are summarized here for your "quick reference."

## TI-99/4A

↖ (W), ↑ (E), ↗ (R) ← (S), → (D)	Controls the movement of the Alpiner from the left side of the keyboard.
↙ (Z), ↓ (X), ↘ (C)	
↖ (U), ↑ (I), ↗ (O) ← (J), → (K)	Controls the movement of the Alpiner from the right side of the keyboard.
↙ (N), ↓ (M), ↘ (.)	
P or T	Stops the game temporarily.
FCTN 8 (REDO)	Press and hold to start a new game.
FCTN 9 (BACK)	Press and hold to return to the Alpiner menu screen.
FCTN = (QUIT)	Returns to the master title screen.

**Note:** If the optional Wired Remote Controllers (joysticks) are used, eight directions are available to maneuver the Alpiner; simply move the lever in the desired direction.

Climb six of the world's tallest mountains with ALPINER. Defeat the odds and defy perilous obstacles as you strive to reach the mountain's summit. If you're fast, you could double your score!

The optional Solid State Speech™ Synthesizer (sold separately) must be attached to the computer to activate the speech capabilities of the cartridge.

Copyright © 1982 by Texas Instruments.

Solid State Cartridge program and data base contents copyright © 1982 by Texas Instruments.



## INTRODUCTION

You're struggling against two enemies: perilous obstacles and time. The mountains's summit is within your grasp. But watch out! A rockslide is heading straight for you! Can you move your Alpiner to safety in time?

Alpiner challenges you to climb the brutal terrain of six mountains filled with dangerous animals and falling hazards.

With the Alpiner Solid State Cartridge, each mountain you climb presents obstacles and hazards which must be met with speed, accuracy, and endurance. Some of Alpiner's features include:

- Obstacles in the form of wild animals and terrain.
- Falling hazards which you must avoid.
- Synthesized speech that warns you of imminent danger and comments on your performance.
- A wrap-around playing screen to increase your maneuvering capabilities.
- Daring tactics to obtain bonus points.
- Eighteen increasingly difficult levels of play to test your skills.

Alpiner is a one- or two-player game which requires speed and skillful manipulation. Movement of the Alpiner on the screen may be controlled by the arrow keys on the keyboard or by the Wired Remote Controllers (joysticks).

## GETTING STARTED

After you select the desired language version of Alpiner, the title screen appears. Press any key to leave the screen, or wait a few seconds and the title screen ends automatically and is replaced by another screen.

First, type either 1 or 2 for the number of players. Next, type the names of each player (up to 10 characters for each name), pressing ENTER after each name is typed.

<b>Mountain</b>	<b>Elevation</b>
Hood	3427 M.
Matterhorn	4477 M.
Kenya	5193 M.
McKinley	6194 M.
Garmo	7495 M.
Everest	8848 M.

Directly beneath the mountain elevation chart, the command PRESS ANY KEY TO GO ON appears. Press a key and the game begins. Below the Alpiner figure on your screen is an information table. The table lists your current playing level, seconds allotted for the climb, the mountain you're presently climbing, and its height. Your CURRENT ELEVATION is displayed – this is updated as you climb.

To the right of your name are three black boots, indicating the number of Alpiners you have for the game in addition to the one on the screen. Your current score is recorded directly to the right of the Alpiners in reserve. At the bottom of the table either your HIGH SCORE, or in the two-player option, the second player's score is recorded.



## MOVING YOUR ALPINER

The movement of the Alpiner on the screen can be controlled either from the keyboard or by the Wired Remote Controllers. See “Quick REFERENCE”.

## PLAYING THE GAME

With a watchful eye and a fast hand, you begin your climb on Mt. Hood (Level 1 – you always begin playing on this mountain) by moving your Alpiner on the screen. Numerous wild animals inhabit the mountainous terrain that lies before you. Move past them quickly, for when the Alpiner is not in motion on the screen, you lose valuable time. In addition to these perils, you must always be on the alert for falling objects which could send your Alpiner plummeting down the mountainside.

**Note:** To learn more about the levels of game play, see the Levels of Game Play chart in the section “Advancing to Different Levels.”

### Watch Out!

A total of eleven obstacles in the form of trees, stumps, brush fires, and wild animals make your climb to the top of each mountain extremely dangerous. Warning tones sound to alert you when danger could be near.

You ascend 46 meters for each upward step your Alpiner takes. Bumping any obstacle, with the exception of the trees, makes your Alpiner fall back at least two steps. Each penalty step knocks you back 46 meters.

If your Alpiner falls down a penalty for touching an obstacle, the Alpiner could hit another obstacle during this descent. When this occurs, your Alpiner falls all the way to the bottom of the mountain, and you will lose one Alpiner from your reserve.

### Mountain Obstacles

The plant life of the mountains poses the initial threat to your climb. TREES which are scattered all over the mountainside inhibit the Alpiner’s movement. Although there is no penalty for bumping into them, you must find a way around them. Bumping into tree STUMPS, however, costs you two steps (92 meters).

BRUSH FIRES are another concern, for they appear when you least expect them. If you go too close to the flames, your Alpiner falls back five steps.

The wild animals in the mountain forests threaten the survival of your Alpiner. They are a crafty lot, for you cannot predict where or when you’ll run into them.

At lower mountain elevations, you encounter SKUNKS and SNAKES. The skunk is a dual threat – not only will touching it force you to fall two steps, but also, if you’re caught in the skunk’s line of fire, you’ll go back two steps. Coiled, green rattlesnakes thoroughly infest the mountains. With venomous guile, they send you down three steps if you bump them.

As you climb higher, cunning black BEARS are waiting to knock your Alpiner back six full steps. Huge MOUNTAIN LIONS silently repose in their lairs, waiting to knock your Alpiner back seven steps if you accidentally disturb a resting cat.

Other mountain creatures venture of the forests and onto the slopes at still higher elevations. BATS are a major obstacle to be avoided at this point. You can detect their presence by observing when



their presence by observing when their black, crescent-shaped caves appear. They fly out unexpectedly and make you descend five steps.

Scavenging VULTURES also loom ominously against the mountain peaks. You know you're in a vulture's territory when you have its nesting site in view. Only the foolhardy dare to tempt fate by going too near these nests, for the mother vulture jealously guards her infants, and she'll drop a rotten egg on you for disturbing her nest, causing you to fall eight steps!

Wild RAMS also await you near the mountain summits. These sure-footed climbers will zap you down nine steps if you accidentally run into them.

When you near the top of Mt. Everest, you come face to face with the most feared of all the mountain beasts – the ABOMINABLE SNOWMAN – on skis! Treacherous and fast, the SNOWMAN skis toward you and, in the blink of an eye, sends you crashing to the bottom of the mountain.

**Note:** With certain consoles, you may see the Alpiner figure momentarily flash on the left side of the screen just before falling. This does not affect game play.

### Beware, Falling Objects!



**Rockslides**



**Avalanches**



**Icefalls**

Falling hazards strike terror in the heart of the bravest Alpiner. You must exercise maximum control to avoid being hit by these tumbling terrors – you'll drop to the bottom of the mountain if you're careless!

These falling objects consist of ROCKSLIDES, AVALANCHES, and ICEFALLS. Rockslides appear throughout lower levels of game play. Avalanches and icefalls occur at increasingly difficult levels of game play.

During lower levels of game play, each type of falling hazard descends at a different speed. Rockslides fall slower than avalanches, while icefalls are lightning-fast. However, at the highest levels of game play, all of these hazards may fall upon your Alpiner simultaneously, at any speed, and on any mountain.

You have been warned – these hazards are unpredictable, powerful, and menacing to the most skillful Alpiner!

### Pausing During the Game

If you wish to stop the game temporarily, press the P or T key. Press any key to resume game play.

### The Two-Player Option

If you select the two-player option, the game is played just as in the one-player option. Each player climbs a different side of the same mountain with similar obstacles for his or her turn. If one player loses all of his or her Alpiners, the surviving player continues the game until all Alpiners are lost.

## Advancing to Different Levels

Alpiner has eighteen different levels of increasingly difficult game play to challenge you. The eighteen levels of play are divided into three rounds of six levels each. Each level corresponds to one of the six mountains you must climb.

### LEVELS OF GAME PLAY

Mountain	Level in Each Round			Elevation
	Round 1	Round 2	Round 3	
	Hood	1.....	7.....	
Matterhorn	2.....	8.....	14	4477 M.
Kenya	3.....	9.....	15	5193 M.
McKinley	4.....	10.....	16	6194 M.
Garmo	5.....	11.....	17	7495 M.
Everest	6.....	12.....	18	8848 M.

Advanced levels of game play are similar to lower levels. After Level 6, all mountain obstacles may be encountered on any mountain. As previously discussed, there is a correlation between mountain elevation and the appearance of obstacles, and this factor remains the same throughout higher levels of Alpiner.

Climbing is much more difficult in Rounds Two and Three because the falling hazards descend more frequently and at higher speeds. At Level 7, you are met with a new falling object, the AVALANCHE, which descends at a faster speed than rockslides. Then, at Level 13 the barrage of incredibly fast ICEFALLS begins. Beware, for at mid-level game play in Round Two, the falling objects begin to aim straight for your Alpiner, requiring your utmost in skill to survive wave after wave of falling obstructions.

## Stopping the Game

If at any time you wish to stop the game permanently, press QUIT. The screen action stops and the master title screen appears.

## SCORING

Points are awarded for each upward step your Alpiner makes successfully. The point value for each step is relative to each particular mountain and your present level.

### SCORE CHART

MOUNTAIN	ROUND ONE	ROUND TWO	ROUND THREE
	Levels 1-6	Levels 7-12	Levels 13-18
Hood	10	20	30
Matterhorn	12	24	36
Kenya	15	30	45
McKinley	20	40	60
Garmo	25	50	75
Everest	30	60	90



**Note:** When your Alpiner falls to the bottom of a mountain for any reason, you do not accumulate points on your way back up that same mountain until you reach the altitude from which you fell on your previous climb.

## BONUS POINTS

### Bonuses for Beating the Clock

A bonus of twice the base points for each step is allowed for each second you have remaining on the timer recorder when you reach the top of a mountain. For example, if you reach the top of Mt. McKinley in Round One with 10 seconds remaining on the time recorder, 400 bonus points are added to your score ( $20 \times 10 \times 2$ ).

**Note:** Time allotted for your climb is not counted down except when the Alpiner is not moving. If, during game play, the Alpiner is not moving on the screen, seconds are lost which could be contributed toward bonus points. Therefore, plan your strategy as quickly as possible to avoid losing valuable time.

If you fall to the bottom of a mountain and lose one Alpiner, the time recorder will be reset for the maximum time limit during your new Alpiner's attempt to climb the mountain from which you fell.

Time limits vary for each mountain, but as you advance to different levels, time limits shorten for each mountain. Therefore, it is much more difficult to obtain bonus points as you progress to different playing levels. As the chart below indicates, you've got to move faster to get bonus points!

MOUNTAIN	TIME LIMITS		
	ROUND ONE Levels 1-6	ROUND TWO Levels 7-12	ROUND THREE Levels 13-18
Hood	60 sec.	45 sec.	30 sec.
Matterhorn	75 sec.	60 sec.	45 sec.
Kenya	90 sec.	75 sec.	60 sec.
McKinley	105 sec.	90 sec.	75 sec.
Garmo	120 sec.	105 sec.	90 sec.
Everest	135 sec.	120 sec.	105 sec.

### Target Bonuses

Bonus points are also awarded for touching the small green targets that flash periodically in the extended paws of the bears and mountain lions and the uplifted hooves of the rams. Caution: Hitting the target requires that you exercise an extraordinary amount of skill. You must dodge onslaughts of falling hazards while you position yourself for an accurate hit. If you miss the target and touch the animal's paw or hoof instead, you fall to the bottom of the mountain and lose one Alpiner.

A light touch is necessary to hit the target. If you hold the key down too long or the joystick lever in position too long, you may touch the target twice. In this case, you obtain bonus points, but you also fall the given number of penalty steps for the animal you touched. Keep in mind that during this penalty descent, you may bump another object and fall to the bottom of the mountain.

You're awarded a bonus of 500 points for hitting the bear's target, 750 points for the mountain lion's target, and 1000 bonus points for hitting the ram's target.



**Note:** If you fall to the bottom for any reason, you may try for the same target bonuses that you hit on your first ascent if you go back up the same mountain. You are awarded the same point value for hitting the target again.

### **New Alpiners**

A new Alpiner is added to your reserve each time you complete a round of game play. Thus, you obtain a new Alpiner every time you reach the top of Mt. Everest.

### **IN CASE OF DIFFICULTY**

If the cartridge activities do not appear to be operating properly, return to the master title screen by pressing QUIT. Withdraw the cartridge, align it with the cartridge opening, and reinsert it carefully. Then press any key to make the master selection screen appear. (**Note:** In some instances, it may be necessary to turn the computer off, wait several seconds, and then turn it on again.)

Additional information concerning use and service can be found in your "READ THIS FIRST".



**D** SCHNELLÜBERSICHT

Beachten Sie, daß diese Solid-State-Kassette nur für den Home Computer TI-99/4A von Texas Instruments bestimmt ist. Zur schnellen Orientierung haben wir nachstehend wichtige Tastenfolgen für Sie zusammengefaßt

## TI-99/4A

↖ (W), ↑ (E) ↗ (R) ← (S), → (D)	Steuert die Bewegung des Alpinisten auf der linken Seite der Tastatur.
↙ (Z), ↓ (X), ↘ (C)	
↖ (U), ↑ (I), ↗ (O) ← (J), → (K)	Steuert die Bewegung des Alpinisten auf der rechten Seite der Tastatur.
↙ (N), ↓ (M), ↘ (,)	
P o T	Stoppt das Spiel vorübergehend.
FCTN 8 (REDO)	Drücken und festhalten, um ein neues Spiel zu beginnen.
FCTN 9 (BACK)	Drücken und festhalten, um zum Alpinistenanfang zurückzukehren.
FCTN = (QUIT)	Rückkehr zum Standardbildschirm.

**Hinweis:** Als Zusatzgerät kann mit der Fernbedienung („Steuerknüppel“) gespielt werden. Dann können Sie den Alpinisten in 8 verschiedenen Richtungen manövrieren, einfach den Hebel in der gewünschten Richtung verstellen.

## DER ALPINIST

Bezwingen Sie sechs der höchsten Berge der Welt mit dem ALPINISTEN. Trotzen Sie auf Ihrem Weg zum Gipfel allen Schwierigkeiten, Hindernissen und Gefahren. Wenn Sie schnell sind, könnten Sie Ihre Punktzahl verdoppeln!

Um die Sprachmöglichkeiten der Kassette zu nutzen, muß an den Computer als Zusatzgerät der Solid-State-Sprach-Synthesizer angeschlossen werden (separat angeboten).

Copyright © 1982 by Texas Instruments.  
Solid-State-Kassettenprogramm und Datenbasisinhalt  
Copyright © 1982 by Texas Instruments.



## EINLEITUNG

Sie kämpfen gleich mit zwei Feinden, mit gefährlichen Hindernissen und mit der Zeit. Der Gipfel des Berges ist schon in Reichweite. Aber sehen Sie sich vor! Ein Felssturz kommt geradewegs auf Sie zu! Können Sie Ihren Alpinisten rechtzeitig in Sicherheit bringen?

Im Alpinisten-Spiel sind Sie gefordert, sechs unerbittliche Bergriesen zu bezwigen, voll von gefährlichen Bestien und herunterstürzenden, gefährlichen Objekten.

Bei der Solid-State-Spielkassette DER ALPINIST stellt Sie jeder Berg, den Sie besteigen wollen, vor Hindernisse und Gefahren, die Sie mit Schnelligkeit, Präzision und Beharrlichkeit überwinden müssen. Einige Merkmale des Alpinisten-Spiels:

- Hindernisse in Gestalt wilder Tiere und gefährlichen Geländes.
- Herunterstürzende Gegenstände, denen Sie aus dem Weg gehen müssen.
- Synthetische Sprache, die Sie vor drohenden Gefahren warnt und Ihre Leistung kommentiert.
- Ein Bildschirm, der zum Anfang zurückspringt („Wrap-Around“), um Ihnen beim Spiel mehr Möglichkeiten zum Manövrieren zu geben.
- Mit gewagter Taktik können Sie Zusatzpunkte erzielen.
- Achtzehn zunehmend schwierige Spielstufen, um Ihre Fähigkeiten zu testen.

DER ALPINIST ist ein Spiel für 1 oder 2 Teilnehmer, das Schnelligkeit und Geschicklichkeit verlangt. Die Bewegung des Alpinisten auf dem Bildschirm kann mit den Pfeiltasten der Tastatur oder aber mit der Fernbedienung (Steuerknüppel) als Zusatzgerät gesteuert werden.

## UND NUN KANN ES LOSGEHEN

Nachdem Sie die gewünschte Sprachfassung des Alpinisten-Spiels gewählt haben, erscheint der Vorspann. Drücken Sie eine beliebige Taste, um dieses Bild zu verlassen, oder warten Sie ein paar Sekunden – dann endet der Vorspann automatisch und wird durch ein anderes Bild ersetzt.

Zunächst als Anzahl der Mitspieler 1 oder 2, dann den Namen jedes Teilnehmers (jeweils bis zu 10 Zeichen) eingeben, nach jedem Namen ENTER drücken.

Nun erscheinen auf dem Bildschirm die Namen der sechs Berge, die Sie ersteigen müssen:

<b>Berg</b>	<b>Höhe</b>
Hood	3427 m
Matterhorn	4477 m
Kenya	5193 m
McKinley	6194 m
Garmo	7495 m
Mount Everest	8848 m

Direkt unterhalb dieser Höhentabelle erscheint das Kommando PRESS ANY KEY TO GO ON („beliebige Taste drücken, um fortzufahren“). Drücken Sie eine Taste, und das Spiel beginnt. Unterhalb der Alpinisten-Figur sehen Sie auf Ihrem Bildschirm eine Informationstabelle mit folgenden Angaben: Ihr derzeitiger Schwierigkeitsgrad, die Anzahl Sekunden, in denen Sie den Aufstieg geschafft haben müssen, der jeweilige Berg, den Sie ersteigen wollen, und seine Höhe. Ihre jetzige Höhe (CURRENT ELEVATION) wird angezeigt und ändert sich während Ihres Aufstiegs.



Rechts von Ihrem Namen sehen Sie drei schwarze Stiefel – dies sind die Alpinisten, mit denen Sie zusätzlich zu dem auf dem Bildschirm spielen können. Ihre laufende Punktzahl wird direkt rechts neben diesen Reserve-Alpinisten eingetragen. Am unteren Ende der Tabelle wird entweder Ihr Endergebnis (HIGH SCORE) oder – bei zwei Teilnehmern – die Punktzahl des zweiten Mitspielers registriert.

## DER ALPINIST

### So führen Sie Ihren Alpinisten

Die Bewegung des Alpinisten auf dem Bildschirm kann entweder per Tastatur oder Fernbedienung gesteuert werden (s. „Schnellübersicht“).

## SO SPIELEN SIE DAS ALPINISTEN-SPIEL

Mit wachsamem Auge und rascher Hand beginnen Sie Ihren Aufstieg auf den Mount Hood (Stufe 1 – Ihr Spiel beginnt stets mit diesem Berg), indem Sie Ihren Alpinisten auf dem Bildschirm führen. Zahllose wilde Tiere bevölkern das Gebirgsgelände, das vor Ihnen liegt. Versuchen Sie, schnell an diesen vorbeizukommen, denn wenn der Alpinist auf dem Bildschirm nicht in Bewegung ist, verlieren Sie wertvolle Zeit. Abgesehen von diesen Gefahren müssen Sie stets vor herabstürzenden Gegenständen auf der Hut sein, die Ihren Alpinisten mit in die Tiefe reißen könnten.

**Hinweis:** Mehr über die verschiedenen Schwierigkeitsgrade entnehmen Sie der Spielstufentabelle im Kapitel „Übergang zu höheren Schwierigkeitsgraden“.

### Aufgefpaßt!

Insgesamt sieben Hindernisse in Form von Bäumen, Stümpfen, brennendem Gestrüpp und wilden Tieren machen Ihren Aufstieg zu den verschiedenen Gipfeln extrem gefährlich. Akustische Warnsignale machen Sie auf mögliche Gefahren aufmerksam.

Mit jedem Aufwärtsschritt Ihres Alpinisten legen Sie 46 m zurück. Jedes Hindernis (mit Ausnahme der Bäume), mit dem Ihr Alpinist zusammenstößt, kostet Sie mindestens 2 Strafschritte, und jeder wirft Sie wieder 46 m zurück.

Falls Ihr Alpinist als Strafe für das Berühren eines Hindernisses zurückfällt, kann es sein, daß er bei seinem Abstieg mit einem weiteren Hindernis zusammenprallt. Wenn dies geschieht, fällt Ihr Alpinist den ganzen Weg zurück – bis zum Fusse des Berges – und Sie verlieren einen Alpinisten aus Ihrer Reserve.

### Gebirgshindernisse

Zunächst wird Ihr Aufstieg zum Gipfel durch die Gebirgsflora bedroht. Bäume behindern den Alpinisten überall im Gelände. Zwar werden Sie nicht bestraft, wenn Sie gegen einen Baum laufen, aber Sie müssen einen Weg finden, daran vorbeizukommen. Wenn Sie allerdings über Baumstümpfe stolpern, kostet Sie das 2 Schritte (92 m).

Brennendes Gestrüpp ist eine weitere Sorge, denn das kommt vor, wenn Sie am wenigsten damit rechnen. Wenn Sie den Flammen zu nahe kommen, fällt Ihr Alpinist 5 Schritte zurück.

Die wilden Tiere in den Bergwäldern bedrohen das Überleben Ihres Alpinisten. Das ist ein hinterhältiges Pack, denn Sie wissen nie, wo und wann sie Ihnen über den Weg laufen.

Weiter unten am Berg begegnen Ihnen Stinktiere und Schlangen. Das Stiktier ist eine doppelte Bedrohung – nicht nur fallen Sie 2 Schritte zurück, wenn Sie es berühren, sondern es kostet Sie auch 2



Schritte, wenn Sie in die Feuerlinie des Stinktiers geraten. Sich windende, grüne Klapperschlangen versuchen die Gebirgslandschaft. Giftig und tückisch senden sie Sie 3 Schritte zurück, wenn Sie mit ihnen zusammenstossen.

Wenn Sie höher hinaufkommen, liegen schlaue schwarze Bären auf der Lauer, um Ihren Alpinisten ganze 6 Schritte zurückzuwerfen. Riesenhafte Berglöwen ruhen still auf ihrem Lager und warten darauf, Ihren Alpinisten 7 Schritte zurückzuwerfen, wenn Sie versehentlich eine ruhende Raubkatze aufscheuchen.

Andere Bergtiere wagen sich in noch größere Höhe aus den Wäldern auf die Gebirgshänge hinaus. Fledermäuse sind das Haupthindernis, dem Sie hier aus dem Wege gehen müssen. Daß es Fledermäuse gibt, können Sie an ihren schwarzen, halbmondförmigen Höhlen erkennen. Unerwartet fliegen sie auf Sie los, und dann müssen Sie 5 Schritte zurück.

Auch Aasgeier zeichnen sich unheilrohend vor dem Hintergrund der Berggipfel ab. Sie wissen, daß ein Geier in der Nähe ist, wenn sein Horst in Sicht ist. Nur Tollkühne fordern das Schicksal heraus, indem sie sich zu nah an einen Geierhorst heranwagen – das Geierweibchen wacht eifersüchtig über seine Jungen, und wenn Sie es in seinem Horst stören, bewirft es Sie mit einem faulen Ei, und Sie fallen 8 Schritte zurück!

Auch wilde Gensmen warten auf Sie in Gipfelnähe. Diese sicheren Kletterer verpassen Ihnen eines, wenn Sie ihnen versehentlich zu nahe kommen, und Sie müssen 9 Schritte zurück.

Und wenn Sie den Gipfel des Mount Everest schon fast erreicht haben, müssen Sie dem gefürchtetsten aller Bergungeheuer ins Auge sehen – dem Gräßlichen Schneemenschen – auf Skiern! Heimtückisch und schnell rast der Schneemensch auf seinen Skiern auf Sie zu, und ehe Sie richtig hingesehen haben, stürzen Sie bis zum Fusse des Berges hinab in die Tiefe.

**Hinweis:** Auf bestimmten Konsolen kann es sein, daß die Alpinisten-Figur links auf dem Bildschirm kurz aufleuchtet, bevor Sie fallen. Dies hat auf den Ablauf des Spieles keinen Einfluß.

**Vorsicht, herabstürzende Gegenstände!**



**Felsstürze**



**Lawinen**



**Eisfälle**

Auch den tapfersten Alpinisten verlässt der Mut, wenn gefährliche Gegenstände auf ihn herniederprasseln. Sie müssen allergrößte Kontrolle aufbringen, um von diesen Schrecknissen nicht getroffen zu werden – wenn Sie nicht aufpassen, stürzen Sie in die Tiefe, bis zum Fusse des Berges!

Diese herunterstürzenden Massen bestehen aus Felsstürzen, Lawinen und Eisfällen. Felsstürze gibt es überall auf den unteren Spielstufen. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto größer die Lawinen- und Eisfallgefahr.

Auf den unteren Spielstufen stürzen die verschiedenen Arten unterschiedlich schnell herab: Felsstürze langsamer als Lawinen, während sich Eisfälle schnell wie der Blitz ereignen. Aber auf den



obersten Spielstufen kann all dies auf Ihren Alpinisten gleichzeitig einstützen, mit jeder Geschwindigkeit und auf jedem Berg.

Sie sind gewarnt – diese Gefahren sind unvorhersehbar, überwältigend und selbst für den erfahrensten Alpinisten bedrohlich!

### Pause während des Spiels

Wenn Sie das Spiel vorübergehend unterbrechen möchten, drücken Sie die Taste P oder T. Anschließend können Sie die Partie mit jeder beliebigen Taste fortsetzen.

### Spiel mit 2 Teilnehmern

Bei dieser Option wird das Spiel genauso durchgeführt wie bei nur 1 Teilnehmer. Jeder Mitspieler steigt denselben Berg von einer anderen Seite her, jeweils mit vergleichbaren Hindernissen. Falls ein Teilnehmer seine Alpinisten einbüsst, setzt der überlebende Mitspieler die Partie fort, bis auch er keine Alpinisten mehr hat.

### Übergang zu höheren Schwierigkeitsgraden

Das Alpinisten-Spiel fordert Sie mit 18 immer schwierigeren Spielstufen heraus. Diese 18 Spielstufen sind in 3 Runden zu je 6 Stufen unterteilt. Jede Stufe entspricht einem der 6 Berge, die Sie bezwingen müssen.

Berg	SPIELSTUFEN			Gipfelhöhe
	Stufe in jeder Runde			
	Runde 1	Runde 2	Runde 3	
Hood	1.....	7.....	13	3427 m
Matterhorn	2.....	8.....	14	4477 m
Kenya	3.....	9.....	15	5193 m
McKinley	4.....	10.....	16	6194 m
Garmo	5.....	11.....	17	7495 m
Everest	6.....	12.....	18	8848 m

Die höheren Spielstufen sind mit den niedrigeren vergleichbar. Nach Stufe 6 können sämtliche Berghindernisse auf jedem Berg vorkommen. Wir haben bereits über den Zusammenhang zwischen Berghöhe und dem Auftreten von Hindernissen gesprochen, und dieser Faktor bleibt auf allen höheren Stufen des Alpinisten-Spiels gleich.

Der Aufstieg ist in Runde 2 und 3 viel schwieriger, weil die gefährlichen Massen viel häufiger und mit größerer Geschwindigkeit herunterkommen. Ab Stufe 7 droht eine neue Gefahr: die Lawine, die schneller zu Tale geht als Felsstürze. Auf Stufe 13 beginnt dann das Sperrfeuer unglaublich schneller Eisfälle. Sehen Sie sich vor – ab einem mittleren Schwierigkeitsgrad in Runde 2 zielen die herabstürzenden Objekte geradewegs auf Ihren Alpinisten, und es bedarf äußerster Geschicklichkeit, um eine Welle nach der anderen, die das herunterprasselt, zu überleben.

### Beendigung des Spiels

Falls Sie das Spiel zu irgend einem Zeitpunkt endgültig beenden wollen, drücken Sie QUIT. Das Geschehen auf dem Bildschirm wird angehalten, und der Standardbildschirm erscheint.

**PUNKTBEWERTUNG**

Für jeden erfolgreichen Aufwärtsschritt Ihres Alpinisten erzielen Sie Punkte. Der Punktwert für den jeweiligen Schritt richtet sich nach dem Berg und Ihrer augenblicklichen Spielstufe.

**PUNKTETABELLE**

<b>BERG</b>	<b>RUNDE 1</b> <b>Stufe 1-6</b>	<b>RUNDE 2</b> <b>Stufe 7-12</b>	<b>RUNDE 3</b> <b>Stufe 13-18</b>
Hood	10	20	30
Matterhorn	12	24	36
Kenya	15	30	45
McKinley	20	40	60
Garmo	25	50	75
Everest	30	60	90

**Hinweis:** Wenn Ihr Alpinist aus irgend einem Grund bis zum Fusse des Berges hinabstürzt, sammeln Sie auf Ihrem Weg zurück nach oben erst dann wieder Punkte, wenn Sie die Höhe erreicht haben, auf der Sie beim vorigen Aufstieg abgestürzt waren.

**ZUSATZPUNKTE****Bonus, wenn Sie die Uhr besiegen**

Für jede Sekunde, die noch nicht abgelaufen ist, wenn Sie den Gipfel eines Berges erreichen, wird Ihnen für jeden einzelnen Schritt die doppelte Punktzahl als Bonus gutgeschrieben. Erreichen Sie z.B. den Gipfel des Mount McKinley in Runde 1 zehn Sekunden vor der Zeit, so werden Ihnen zusätzlich 400 Bonuspunkte ( $20 \times 10 \times 2$ ) angerechnet.

**Hinweis:** Die für Ihren Aufstieg vorgesehene Zeit wird nicht heruntergezählt, ES SEI DENN, der Alpinist bewegt sich nicht. Falls sich der Alpinist während des Spiels auf dem Bildschirm nicht bewegt, gehen Sekunden verloren, die zu Bonuspunkten beitragen könnten. Treffen Sie Ihre strategischen Entscheidungen also so schnell wie möglich, um keine wertvolle Zeit zu verlieren.

Wenn Sie bis zum Fusse eines Berges hinabstürzen und einen Alpinisten verlieren, wird die Zeituhr für den Versuch Ihres nächsten Alpinisten, den Aufstieg von der Stelle des Absturzes an fortzusetzen, wieder auf maximale Zeitgrenze gestellt.

Die Zeitgrenzen sind von Berg zu Berg verschieden, werden auf den höheren Spielstufen aber für jeden Berg immer kürzer. Daher ist es auf höheren Spielstufen wesentlich schwieriger, Bonuspunkte zu erzielen. Die nachstehende Tabelle macht deutlich: Sie müssen immer schneller werden, um Bonuspunkte zu erzielen!

**ZEITGRENZEN**

<b>BERG</b>	<b>RUNDE 1</b> <b>Stufe 1-6</b>	<b>RUNDE 2</b> <b>Stufe 7-12</b>	<b>RUNDE 3</b> <b>Stufe 13-18</b>
Hood	60 sec.	45 sec.	30 sec.
Matterhorn	75 sec.	60 sec.	45 sec.
Kenya	90 sec.	75 sec.	60 sec.
McKinley	105 sec.	90 sec.	75 sec.
Garmo	120 sec.	105 sec.	90 sec.
Everest	135 sec.	120 sec.	105 sec.



### Zielbonuspunkte

Bonuspunkte erhalten Sie auch, wenn Sie die kleinen grünen Ziele treffen, die in regelmässigen Abständen in den ausgestreckten Tatzen der Bären und Berglöwen und den hochgehobenen Hufen der Gemsen aufleuchten. Achtung: Um das Ziel zu treffen, bedarf es aussergewöhnlicher Geschicklichkeit. Sie müssen herabstürzenden Massen ausweichen und gleichzeitig genau zielen. Falls Sie das Ziel verfehlen und stattdessen die Tatze oder Hufe des Tieres berühren, stürzen Sie in die Tiefe und verlieren einen Alpinisten.

Eine leichte Berührung ist erforderlich, um das Ziel zu treffen. Falls Sie die Taste zu lange drücken bzw. den Steuerknüppel zu lange in Position halten, kann es sein, daß Sie das Ziel zweimal treffen. In diesem Fall bekommen Sie die Bonuspunkte, fallen aber gleichzeitig die entsprechende Anzahl Strafschritte für das von Ihnen berührte Tier zurück. Und denken Sie daran – bei diesem strafweisen Absturz kann es sein, daß Sie mit einem weiteren Objekt zusammenstossen und bis zum Fusse des Berges hinterfallen.

Ihnen werden 500 Bonuspunkte gutgeschrieben, wenn Sie das Bären-Ziel treffen, 750 Punkte für das Berglöwen-Ziel und 1000 Bonuspunkte für das Gemsen-Ziel.

**Hinweis:** Fallen Sie aus irgend einem Grund bis zum Fusse des Berges hinab, können Sie bei Ihrem Wiederaufstieg auf denselben Berg versuchen, dieselben Zielbonuspunkte zu buchen wie bei Ihrem Erstaufstieg. Wenn Sie das Ziel erneut treffen, wird Ihnen derselbe Punktwert gutgeschrieben.

### Neue Alpinisten

Jedesmal, wenn Sie eine Spielrunde abgeschlossen haben, kommt zu Ihrer Reserve ein weiterer Alpinist hinzu. Sie erhalten also für jeden gelungenen Aufstieg auf den Mount Everest einen weiteren Alpinisten dazu.

### FALLS ES SCHWIERIGKEITEN GEBEN SOLLTE

Falls Sie glauben, daß die Spielkassette nicht einwandfrei funktioniert, kehren Sie mit QUIT zum Standardbildschirm zurück. Kassette herausnehmen, auf die Kassettenöffnung ausrichten, und vorsichtig wiedereinssetzen. Anschließend irgend eine Taste drücken, damit der Standardbildschirm erscheint (Hinweis: in bestimmten Fällen kann es nötig sein, den Computer auszuschalten, ein paar Sekunden zu warten und dann wieder einzuschalten).

Weitere Angaben zu Anwendung und Service s. „Bitte zuerst lesen“.

**6 POUR UN APPRENTISSAGE RAPIDE DE VOTRE JEU**

Veillez noter que ce module d'application (© Solid State Cartridge) est conçu pour fonctionner seulement avec l'Ordinateur Familial Texas Instruments TI-99/4A. Les séquences de frappe les plus importantes sont résumées pour un apprentissage plus rapide de ce jeu.

## TI-99/4A

↖ (W), ↑ (E) ↗ (R)  
← (S), → (D)

↙ (Z), ↓ (X), ↘ (C)

↖ (U), ↑ (I), ↗ (O)

← (J), → (K)

↙ (N), ↓ (M), ↘ (,)

P ou T Arrête le jeu temporairement.

FCTN 8  
(REDO) Appuyer et maintenir appuyé pour commencer une nouvelle partie.

FCTN 9  
(BACK) Appuyer et maintenir appuyé pour revenir à l'affichage du menu principal.

FCTN =  
(QUIT) Provoque l'arrêt du jeu et le retour à l'écran titre.

**Note:** Si les manettes de commande sont utilisées, l'alpiniste peut être manoeuvré dans huit directions, déplacez simplement le levier dans la direction désirée.

## ALPINISTE

Escaladez six des plus hautes montagnes du monde avec ALPINISTE. Prenez des risques et défiez les obstacles périlleux au cours de votre ascension vers le sommet de la montagne. Si vous êtes rapide, vous pouvez doubler votre score!

Le synthétiseur optionnel Solid State Speech™ (vendu séparément) doit être connecté à l'ordinateur pour activer la prononciation des messages affichés au cours du jeu.

Copyright 1982 par Texas Instruments

Programme et contenu de la base de données du module d'application Alpinier

Copyright 1982 par Texas Instruments



## INTRODUCTION

Vous devez combattre deux ennemis: les obstacles périlleux et le temps. Le sommet de la montagne est à votre portée. Mais faites attention! Une chute de pierres se dirige droit sur vous! Pouvez-vous sauver votre alpiniste à temps?

Vous devez tenter d'escalader le terrain accidenté de six montagnes remplies d'animaux dangereux et de chutes de pierres.

Dans ce module Alpinier, chaque montagne que vous escaladez présente des obstacles et des risques qui doivent être traités avec rapidité, précision et endurance. Parmi les caractéristiques d'Alpiniste, on trouve:

- Obstacles sous forme d'animaux sauvages et de terrain accidenté
- Chutes de rochers que vous devez éviter
- Paroles synthétisées qui vous annoncent le danger imminent et commentent vos performances.
- Un écran global vous permettant d'augmenter vos capacités de manoeuvre.
- Tactiques osées vous permettant d'obtenir des points supplémentaires.
- Dix-huit niveaux de jeux de difficulté croissante pour tester votre adresse.

Alpinier est un jeu pour un ou deux joueurs nécessitant une manipulation rapide et adroite. Le mouvement de l'alpiniste sur l'écran peut être contrôlé par les touches à flèches du clavier ou par les manettes de commande.

## COMMENCEMENT DU JEU

La page de titre apparaîtra lorsque vous aurez sélectionné la version de l'alpiniste dans la langue désirée. Appuyez sur n'importe quelle touche pour quitter cette page ou attendez quelques secondes et la page de titre se terminera automatiquement et sera remplacée par un autre affichage.

Appuyez tout d'abord sur 1 ou 2 pour déterminer le nombre de joueurs. Tapez ensuite le nom de chaque joueur (10 caractères maximum pour chaque nom), appuyez sur ENTER après chaque nom.

L'écran affiche maintenant le nom de six montagnes que vous devez escalader.

<b>Montagne</b>	<b>Altitude</b>
Hood	3427 M.
Matterhorn	4477 M.
Kenya	5193 M.
Mc Kinley	6194 M.
Garmo	7495 M.
Everest	8848 M.

La commande APPUYER SUR N'IMPORTE QUELLE TOUCHE POUR CONTINUER apparaît directement en-dessous du tableau des altitudes des montagnes. Appuyez sur n'importe quelle touche et le jeu commence. Un tableau d'information se trouve en-dessous de la figure de l'alpiniste sur votre écran. Le tableau indique votre niveau de jeu actuel, les secondes allouées pour l'ascen-

sion, le nom de la montagne que vous êtes en train d'escalader et sa hauteur. Votre ALTITUDE ACTUELLE est également affichée et mise à jour, au fur et à mesure de votre ascension.

Trois bottes noires se trouvent à droite de votre nom, vous indiquant le nombre d'alpinistes que vous possédez pour le jeu, en plus de celui qui se trouve sur l'écran. Votre score courant est enregistré directement à droite des alpinistes en réserve. En bas du tableau est indiqué soit votre SCORE MAXIMUM, soit dans le cas de deux joueurs le score du second joueur.

## ALPINISTE

### Déplacement de votre Alpiniste

Le mouvement de l'alpiniste sur l'écran peut être contrôlé soit à partir du clavier soit à partir des manettes de commande.

## DEROULEMENT DU JEU

Avec un œil attentif et une main rapide, vous commencez à escalader le Mont Hood (Niveau 1 - vous commencez toujours à jouer sur cette montagne) en déplaçant votre alpiniste sur l'écran. De nombreux animaux sauvages habitent le terrain montagneux qui se trouve devant vous. Dépassez-les rapidement, car lorsque l'alpiniste ne se déplace pas sur l'écran, vous perdez un temps précieux. En plus de ces périls, vous devez toujours être sur le qui-vive pour les chutes de rochers qui pourraient envoyer votre alpiniste en bas de la montagne.

**Note:** Pour avoir de plus amples informations sur les niveaux des jeux, consultez le Tableau Niveaux de Jeux de la section "Progression aux différents niveaux".

### Faites attention!

Un total de onze obstacles sous la forme d'arbres, de souches, de feux de forêts, et d'animaux sauvages rendent votre ascension au sommet de chaque montagne extrêmement dangereuse. Des tonalités sonores vous avertissent lorsqu'un danger est près de vous.

Chaque échelon franchi par votre alpiniste vous fait monter de 46 mètres. La collision avec tout obstacle, à l'exception des arbres fait retomber votre alpiniste d'au moins deux échelons. Chaque échelon de pénalité vous fait descendre de 46 mètres.

Si votre alpiniste tombe parce qu'il a touché un obstacle, il peut également être frappé par un autre obstacle pendant sa descente. Lorsque ceci se produit, votre alpiniste tombe tout en bas de la montagne et vous perdrez l'un des alpinistes de votre réserve.

### Obstacles de la montagne.

La flore des montagnes constitue la menace initiale à votre ascension. Les ARBRES sont distribués sur toute la surface de la montagne et gênent les mouvements de votre alpiniste. Bien qu'il n'y ait pas de pénalités lorsque vous heurtez ces arbres, vous devez cependant les contourner. Les collisions avec les SOUCHES d'arbres, cependant vous coûtent deux échelons (92 mètres).

Les FEUX DE FORETS présentent un autre problème, car ils apparaissent lorsque vous vous y attendez le moins. Si vous vous approchez trop près des flammes, votre alpiniste tombe de cinq échelons.



Les animaux sauvages des forêts de la montagne menacent la survie même de votre alpiniste. Ils sont très astucieux car vous ne pouvez pas prédire l'endroit ou le moment où vous allez les rencontrer.

En bas de la montagne, vous rencontrerez des PUTOIS et des SERPENTS. Le putois présente une menace double, car non seulement si vous le touchez, il vous fait redescendre de deux échelons, mais également si vous êtes pris dans la ligne de tir du putois, vous tomberez de deux autres échelons. Les serpents verts et repliés sur eux-mêmes infestent les montagnes. Leur perfidie venimeuse vous fera tomber de trois échelons, si vous les heurtez.

Un peu plus haut, des OURS noirs rusés vous attendent pour faire retomber votre alpiniste de six échelons. Des LIONS DE MONTAGNE énormes se reposent en silence dans leurs repères et sont prêts à faire tomber votre alpiniste de sept échelons si vous les dérangez accidentellement.

D'autres créatures de la montagne s'aventurent hors des forêts et sur les pentes à des altitudes encore plus hautes. Les CHAUVES-SOURIS sont un obstacle majeur à éviter à cet endroit. Vous devez détecter leur présence en observant le moment où leurs grottes noires en forme de croissant apparaissent. Elles en sortent de manière inattendue et vous font descendre cinq échelons.

Des VAUTOURS nécrophages apparaissent menaçants contre les pics de la montagne. Vous savez que vous êtes dans un territoire de vautours lorsque vous pouvez voir leurs nids. Seuls les imprudents essayeront de s'approcher trop près de leurs nids, car la mère vautour garde jalousement ses enfants, et vous bombardera avec un oeuf pourri si vous dérangez son nid ce qui vous fera tomber de huit échelons.

Des BELIERS sauvages vous attendent également près des sommets de la montagne. Ces bêtes aux pieds sûrs vous feront dégringoler de neuf échelons si vous vous heurtez accidentellement à elles.

Lorsque vous approchez le sommet du Mont Everest, vous serez face à face avec la bête la plus redoutée de toute la montagne -- L'ABOMINABLE HOMME DES NEIGES -- sur skis! Perfide et rapide, l'HOMME DES NEIGES skie dans votre direction, et en un clin d'oeil, vous envoie tout en bas de la montagne.

**Note:** Sur certaines consoles, vous pourrez voir la figure de l'alpiniste clignoter momentanément sur le côté gauche de l'écran juste avant qu'elle tombe. Ceci n'affecte pas le jeu.

### Attention, Chute d'objets!



Chute de rochers



Avalanche



Chutes de glace

Les chutes d'objets sont les risques les plus terrifiants même pour le plus brave des alpinistes. Vous devez exercer un contrôle maximum pour éviter d'être heurté par ces objets en chute libre. Vous tomberez jusqu'au bas de la montagne si vous ne faites pas attention.



Ces chutes d'objets comprennent des CHUTES DE ROCHERS, AVALANCHES, et CHUTES DE GLACE. Les chutes de rochers apparaissent parmi les bas niveaux du jeu. Les avalanches et les chutes de glace se produisent aux niveaux plus difficiles du jeu.

Au cours des bas niveaux de jeu, chaque type de risques descend à une vitesse différente. Les rochers tombent plus lentement que les avalanches, tandis que les chutes de glace sont aussi rapides que l'éclair. Cependant, aux niveaux de jeu les plus hauts, tous ces objets peuvent tomber sur votre alpiniste simultanément, à n'importe quelle vitesse et sur n'importe quelle montagne.

Nous vous avons prévenu, ces risques sont imprévisibles, puissants et menaçants, même pour l'alpiniste le plus adroit!

### Pause en cours de jeu

Si vous désirez arrêter le jeu temporairement, appuyez sur la touche P ou T. Appuyez sur n'importe quelle touche pour recommencer le jeu.

### Option à deux joueurs

Si vous sélectionnez l'option à deux joueurs, le jeu se joue de la même façon que celui à un seul joueur. Chaque joueur escalade un côté différent de la même montagne avec des obstacles similaires sur son parcours. Si l'un des joueurs perd tous ses alpinistes, l'autre joueur continuera le jeu jusqu'à ce qu'il ait perdu tous ses alpinistes.

### Progression aux différents niveaux

Le jeu alpinier possède dix-huit niveaux différents de difficulté croissante pour tester vos réactions. Les dix-huit niveaux de jeu sont divisés en trois tours de six niveaux chacun. Chaque niveau correspond à l'une des six montagnes que vous devez escalader.

Montagne	NIVEAUX DE JEU			Altitude
	Niveau dans chaque tour			
	1 <sup>er</sup> Tour	2eme Tour	3eme Tour	
Hood	1.....	7.....	13	3427 M.
Matterhorn	2.....	8.....	14	4477 M.
Kenya	3.....	9.....	15	5193 M.
McKinley	4.....	10.....	16	6194 M.
Garmo	5.....	11.....	17	7495 M.
Everest	6.....	12.....	18	8848 M.

Les niveaux avancés de jeu sont similaires aux bas niveaux. Après le niveau 6, tous les obstacles de montagne peuvent être rencontrés sur l'une quelconque des montagnes. Comme nous en avons parlé précédemment, il y a un rapport entre l'altitude de la montagne et l'apparition des obstacles, et ce facteur reste le même sur tous les hauts niveaux du jeu alpinier.

L'ascension est beaucoup plus difficile pour les tours deux et trois parce que les risques de chutes apparaissent plus fréquemment et plus rapidement. Au niveau 7, vous rencontrerez un nouvel objet tombant, l'AVALANCHE, qui descend à une vitesse plus rapide que les chutes de rochers. Ensuite, au niveau 13 le barrage des CHUTES DE GLACE commence à vitesse incroyable. Faites attention car au niveau moyen du jeu du 2eme tour, les objets tombants commencent à se diriger tout droit



vers votre alpiniste, et demandent toute votre concentration pour survivre aux vagues successives des obstructions.

### Arrêt du jeu

Si à un moment quelconque, vous désirez arrêter le jeu de façon permanente, appuyez sur QUIT. L'action sur l'écran s'arrête et l'ordinateur retourne à l'écran-titre.

### SCORE

Des points sont donnés pour chaque échelon que votre alpiniste réussit à escalader. La valeur de points de chaque échelon est fonction de chaque montagne particulière et de votre niveau présent.

MONTAGNE	TABLEAU DES POINTS		
	1 <sup>er</sup> Tour	2 <sup>eme</sup> Tour	3 <sup>eme</sup> Tour
	Niveaux 1 à 6	Niveaux 7 à 12	Niveaux 13 à 18
Hood	10	20	30
Matterhorn	12	24	36
Kenya	15	30	45
McKinley	20	40	60
Garmo	25	50	75
Everest	30	60	90

**Note:** Lorsque pour une raison quelconque, votre alpiniste tombe en bas de la montagne, vous ne recommencez à accumuler des points que lorsque vous atteignez à nouveau l'endroit duquel vous êtes tombé.

### POINTS DE BONUS

#### Course contre la montre

Un bonus équivalent à deux fois les points de base de chaque échelon est alloué pour chaque seconde qui vous reste sur la minuterie lorsque vous atteignez le sommet d'une montagne. Par exemple, si vous atteignez le sommet du Mont McKinley au 1<sup>er</sup> Tour avec 10 secondes restant sur la minuterie, 400 points de bonus sont ajoutés à votre score ( $20 \times 10 \times 2$ ).

**Note:** Le temps alloué à votre ascension n'est décompté que lorsque l'alpiniste ne se déplace pas. Si pendant le jeu, l'alpiniste ne se déplace pas sur l'écran, des secondes sont perdues qui pourraient contribuer à des points de bonus. Par conséquent, décidez votre stratégie aussi rapidement que possible, pour éviter une perte de temps précieux.

Si vous tombez en bas d'une montagne et perdez l'un de vos alpinistes, la minuterie sera remise à la limite maximum de temps pour l'ascension de votre nouvel alpiniste.

Ces limites de temps varient pour chaque montagne, mais lorsque vous progressez aux différents niveaux, les limites de temps se réduisent pour chaque montagne. Par conséquent, il est donc plus difficile d'obtenir des points de bonus lorsque vous progressez sur les différents niveaux de jeu. Comme le tableau ci-après l'indique, vous devez vous déplacer plus rapidement pour obtenir des points de bonus.

**LIMITES DE TEMPS**

<b>MONTAGNE</b>	<b>1<sup>er</sup> TOUR</b>	<b>2<sup>eme</sup> TOUR</b>	<b>3<sup>eme</sup> TOUR</b>
	<b>Niveaux 1 à 6</b>	<b>Niveaux 7 à 12</b>	<b>Niveaux 13 à 18</b>
Hood	60 sec.	45 sec.	30 sec.
Matterhorn	75 sec.	60 sec.	45 sec.
Kenya	90 sec.	75 sec.	60 sec.
McKinley	105 sec.	90 sec.	75 sec.
Garmo	120 sec.	105 sec.	90 sec.
Everest	135 sec.	120 sec.	105 sec.

**Bonus de cible**

Des points de bonus sont également décernés lorsque vous touchez les petites cibles vertes qui cliquent périodiquement dans les pattes étendues des ours et des lions de montagne et les sabots levés de béliers. Attention: Le tir sur la cible nécessite une quantité extraordinaire d'adresse. Vous devez à la fois éviter les chutes d'objets tout en vous positionnant pour un tir précis. Si vous manquez la cible et touchez la patte ou le sabot de l'animal, vous tombez en bas de la montagne et vous perdez un alpiniste.

Si vous appuyez sur la touche ou le levier des manettes pendant trop longtemps, vous risquez de toucher la cible deux fois. Dans ce cas, vous obtenez les points de bonus mais vous tombez également du nombre d'échelons de pénalité donnés pour l'animal que vous avez touché. Souvenez-vous que pendant cette descente de pénalité, vous pouvez vous heurter à d'autres objets et tomber jusqu'en bas de la montagne.

Vous recevrez un bonus de 500 points si vous touchez la cible de l'ours, 750 pour la cible du lion de montagne et 1000 pour la cible du bélier.

**Note:** Si pour une raison quelconque, vous tombez jusqu'au bas de la montagne, vous pouvez essayer d'obtenir les mêmes bonus de cible que vous avez touchés lors de votre première ascension si vous réescaladez la même montagne. Vous recevrez le même nombre de points si vous touchez la cible une fois de plus.

**Nouveaux alpinistes**

Un nouvel alpiniste est ajouté à votre réserve chaque fois que vous terminez un tour de jeu. C'est à dire, que vous obtenez un nouvel alpiniste chaque fois que vous atteignez le sommet du Mont Everest.

**EN CAS DE DIFFICULTE**

Si votre module d'application semble ne pas fonctionner correctement, revenez à l'écran-titre en appuyant sur QUIT. (FCTN =). Retirez la module, puis réintroduisez le en ayant bien soin de l'aligner avec l'ouverture.

Appuyez sur une touche pour commencer. (Il peut arriver que cela ne suffise pas, il faut alors éteindre votre Ordinateur pendant quelques secondes et recommencer les mêmes opérations ensuite).



## ● ALCUNE SPIEGAZIONI RAPIDE

Ricordate che il modulo allo stato solido è stato studiato per funzionare esclusivamente con l'home computer Texas Instruments TI-99/4A. A scopo di rapido riferimento, di seguito si riportano i comandi più importanti

### TI-99/4A

↖ (W), ↑ (E) ↗ (R)  
← (S), → (D)

↙ (Z), ↓ (X), ↘ (C)

↖ (U), ↑ (I), ↗ (O)

← (J), → (K)

↙ (N), ↓ (M), ↘ (.)

P o T Arresta momentaneamente il gioco.

FCTN 8  
(REDO) Premere e tenere premuto per iniziare una nuova partita.

FCTN 9  
(BACK) Premere e tenere premuto per ritornare al video con la sequenza delle opzioni.

FCTN =  
(QUIT) Ritorna al titolo principale.

**Nota:** Se si usano i comandi a distanza (facoltativi) per manovrare l'Alpinista, si dispone di otto direzioni. Basta spostare la cloche nella direzione desiderata.

### ALPINISTA

Con l'ALPINISTA potete scalare sei delle montagne più alte del mondo. Lungo il cammino dovrete vincere le avversità e superare ostacoli pericolosi. Se avete riflessi pronti potete addirittura raddoppiare il punteggio.

Il sintetizzatore (facoltativo) Solid State Speech™ (venduto a parte) va fissato al computer se si vuole il commento parlato previsto dal modulo.

Copyright © 1982 Texas Instruments.

Modulo di comando allo stato solido e contenuto copyright © 1982 Texas Instruments.



## INTRODUZIONE

Dovete debellare due nemici: gli ostacoli pericolosi ed il cronometro. La vetta vi attende e potete senz'altro raggiungerla. Ma . . . attenti! Una frana può travolgervi. Avete tempo sufficiente per portare in salvo l'Alpinista? L'Alpinista vi sfida a scalare il terreno accidentato di sei montagne brulicanti di animali pericolosi e piene di frane e valanghe.

Con il modulo Alpinista, ogni montagna che scalate presenta ostacoli e pericoli che vanno affrontati e debellati con rapidità, precisione e "resistenza". Fra le caratteristiche dell'Alpinista si hanno:

- Ostacoli rappresentati da animali selvatici e terreno incolto.
- Frane e valanghe che dovete evitare.
- Voce sintetizzata che vi avverte del pericolo imminente e che commenta il vostro comportamento.
- Schermo di tipo avvolgente che aumenta le vostre possibilità di manovra.
- Tattiche ardite per ottenere dei punti premio.
- Diciotto livelli di difficoltà di gioco per mettere alla prova la vostra abilità.

L'Alpinista è un gioco per una o due persone che richiede prontezza di riflessi ed abile manipolazione. Gli spostamenti dell'Alpinista sullo schermo possono essere comandati con i tasti con freccia sulla tastiera, oppure con i comandi a distanza.

## INIZIO

Dopo aver scelto la lingua desiderata, sullo schermo compare il titolo dell'Alpinista. Per passare allo schermo successivo basta premere un tasto qualsiasi o attendere qualche istante.

Innanzitutto, premete 1 o 2 a seconda del numero di giocatori; successivamente, scrivete il nome di ciascun giocatore (disponete fino a 10 caratteri per ogni nome) e premete ENTER dopo ogni nome.

Lo schermo ora presenta il nome delle sei montagne che dovete scalare:

<b>Montagna</b>	<b>Altezza s.m.</b>
Hood	3427 m.
Cervino	4477 m.
Kenya	5193 m.
McKinley	6194 m.
Garmo	7495 m.
Everest	8848 m.

Immediatamente sotto la tabella delle altezze sul mare compare l'istruzione PRESS ANY KEY TO GO ON (Premete un tasto qualsiasi per proseguire). Premete un tasto ed ha inizio la partita. Sotto la figura dell'Alpinista sullo schermo compare una tabella informativa che elenca l'attuale grado di difficoltà di gioco, i secondi di cui disponete per l'ascensione, la montagna che state scalando e l'altezza sul mare. Lo schermo presenta anche la QUOTA alla quale vi trovate, aggiornandola continuamente in base al progresso che avete registrato.

Sulla destra del vostro nome compaiono tre scarponi neri, che indicano gli Alpinisti di cui disponete per la partita in corso, oltre a quello sullo schermo. Il punteggio del momento viene registrato diretta-





mente sulla destra degli Alpinisti di riserva. Sul fondo della tabella si registra il vostro HIGH SCORE (Punteggio massimo) oppure, nel caso di due giocatori, il punteggio del secondo giocatore.

### Come si sposta l'Alpinista

Gli spostamenti dell'Alpinista sullo schermo possono essere comandati dalla tastiera oppure con i comandi a distanza (vedi "Alcune spiegazioni rapide").

### COME SI GIOCA

Con l'occhio vivo e la mano pronta iniziate la scalata del Monte Hood (grado di difficoltà 1 – Iniziate sempre con questa montagna), spostando l'Alpinista sullo schermo. Il terreno montagnoso che vi attende alberga numerosi animali selvatici. Superateli rapidamente, perché quando l'Alpinista è immobile sullo schermo sprecate del tempo prezioso. Oltre a questi pericoli, dovete essere sempre in guardia contro frane o valanghe che potrebbero trascinare l'Alpinista a fondo valle.

**Nota:** Per saperne di più sui gradi di difficoltà del gioco, consultate "Levels of Game Play" (grado di difficoltà del gioco) nella Sezione "Advancing to Different Levels" (Progressione verso livelli più alti).

### Attenzione:

La scalata verso la vetta è resa pericolosa da undici ostacoli rappresentati da alberi, ceppi, incendi di brughiera ed animali selvatici. Quando si avvicina un pericolo sentite un allarme.

Con ogni passo dell'Alpinista, salite di 46 metri. Battendo contro un ostacolo, a parte gli alberi, l'Alpinista cade indietro di almeno due passi. Ogni passo perduto vi costa 46 metri.

Se l'Alpinista cade all'indietro per aver toccato un ostacolo, durante la caduta potrebbe toccare un altro ostacolo, nel qual caso esso cade sino a fondo valle e voi perdete un Alpinista di riserva.

### Ostacoli montani

Il primo pericolo per la vostra scalata è dato dalla vegetazione della montagna. Gli ALBERI (TREES), sparsi un po' dappertutto, intralciano la scalata dell'Alpinista. Anche se non si pagano penalità quando vi si sbatte contro, dovete cercare di aggirarli. Attenzione però, che se sbattete in uno STUMP (Ceppo), perdete due passi o 92 metri.

Un'altra preoccupazione sono i BRUSH FIRES (Incendi di brughiera) in quanto scoppiano quando meno ve l'aspettate. Se vi avvicinate troppo alle fiamme, l'Alpinista perde cinque passi.

L'Alpinista è anche minacciato dagli animali selvatici che popolano le foreste montane. Si tratta di bestie astute e non potete prevedere quando o come vi imbatterete in esse.

Alle quote più basse incontrate SKUNKS (puzzole) e SNAKES (serpenti). La puzzola presenta un duplice rischio: se la si tocca, non solo cadete indietro di due passi, ma se siete sulla linea di tiro della stessa, ne perdete altri due. Le montagne sono infestate di serpenti a sonagli verdi arrotolati in agguato. Imbattendovi in uno, il veleno vi fa perdere tre passi.

Mano a mano che salite, astuti BEARS (orsi) neri attendono l'Alpinista per fargli perdere ben sei passi. Enormi MOUNTAIN LIONS (Coguari) riposano silenziosamente nella tana, in attesa dell'Alpinista per farlo cadere indietro di sette passi se inavvertitamente ne disturba uno.



Alle quote superiori ci sono altri animali montani che si avventurano fuori delle foreste. A questo punto uno degli ostacoli principali è dato dai BATS o pipistrelli. Attenti quando compaiono le caverne nere a mezza luna! Essi ne escono volando quando meno ve l'aspettate e vi fanno cadere indietro di cinque passi.

Ci sono poi i VULTURES (avvoltoi) che si librano minacciosi sulle vette montane. Quando compare il loro habitat sapete che siete entrati in territorio di avvoltoi. Solo gli avventati ed imprudenti tentano il destino avvicinandosi troppo ai nidi in quanto l'avvoltoio madre fa la guardia ai piccoli, vi lascia cadere un uovo marcio in testa se la disturbate e vi fa perdere otto passi.

RAMS (Arieti) selvatici vi attendono nei pressi delle cime. Si tratta di animali dal piede sicuro che vi fanno piombare indietro di otto passi se per caso vi imbattete in uno.

Quando state per raggiungere la vetta dell'Everest vi trovate a guardare negli occhi l'animale più temuto di tutti: l'ABBOMINEVOLE YETI . . . con sci! Insidioso e velocissimo, l'uomo delle nevi o SNOWMAN avanza sugli sci e in un baleno vi lancia nel vuoto, sino in fondo alla montagna.

**Nota:** A volte potete vedere l'Alpinista lampeggiare brevemente sulla sinistra dello schermo immediatamente prima della caduta, fatto che non ha nessun effetto sul gioco.

### Attenti alle frane e valanghe



Frane



Valanghe



Caduta di ghiaccio

I pericoli rappresentati dalle frane e valanghe incutono terrore anche nell'Alpinista più temerario e coraggioso. Dovete esercitare il massimo controllo per evitare di essere colpito da questi "missili" mortali. Se non fate attenzione vi trovate a fondo valle.

I pericoli sono rappresentati dalle FRANE, dalle VALANGHE e dalle CADUTE DI GHIACCIO. Le prime si verificano in tutti i gradi più bassi di difficoltà di gioco. Le valanghe e le cadute di ghiaccio si verificano nei gradi di difficoltà più alti.

Nel corso della partita a gradi di difficoltà bassi ogni tipo di caduta avviene a velocità diversa. Le frane sono più lente delle valanghe, mentre le cadute di ghiaccio vanno come il fulmine. Ai livelli più difficili invece è possibile che l'Alpinista sia vittima di tutte queste cadute contemporaneamente, a velocità impensata e su qualsiasi montagna.

Uomo avvisato . . . ! Questi pericoli sono imprevedibili, formidabili e mettono a repentaglio anche l'Alpinista più provetto.

### Pausa durante la partita

Se desiderate arrestare il gioco momentaneamente, premete i tasti P o T. Per riprendere il gioco, premete un tasto qualsiasi.

## Partita con due giocatori

Se scegliete di giocare in due, la partita si svolge esattamente nella stessa maniera di quando si gioca in uno. Ciascun giocatore scala una parete diversa della stessa montagna, con ostacoli simili. Se un giocatore perde tutti gli Alpinisti, il giocatore rimasto continua fino ad aver perso tutti gli Alpinisti.

## Progressione verso gradi più difficili

L'Alpinista dispone di diversi gradi di difficoltà per cimentare la vostra abilità. I diciotto gradi di difficoltà di gioco si suddividono in tre tornate di sei livelli ciascuna. Ogni livello corrisponde ad una delle sei montagne che dovete scalare.

Montagna	GRADI DI DIFFICOLTA' DI GIOCO			Altezza s.m.
	Livello in ogni tornata			
	Tornata 1	Tornata 2	Tornata 3	
Hood	1.....	7.....	13	3427 m.
Matterhorn	2.....	8.....	14	4477 m.
Kenya	3.....	9.....	15	5193 m.
McKinley	4.....	10.....	16	6194 m.
Garmo	5.....	11.....	17	7495 m.
Everest	6.....	12.....	18	8848 m.

I livelli più alti sono simili a quelli più bassi. Dopo il livello 6 si possono incontrare tutti gli ostacoli montani su qualsiasi montagna. Come detto in precedenza, esiste un rapporto fra l'altezza sul mare della montagna e l'aspetto degli ostacoli, fattore che rimane costante a tutti i gradi di difficoltà superiori.

L'ascesa è molto più difficile nelle tornate due e tre, dato che le frane e valanghe sono più frequenti e più veloci. Al livello 7 incontrate un nuovo pericolo, la VALANGHE, che vi piombano addosso ad una velocità superiore a quella delle frane. Al livello 13 ha inizio l'infilata delle CADUTE DI GHIACCIO incredibilmente rapide. Attenti che a livello medio nella tornata due le frane e valanghe puntano direttamente sull'Alpinista, imponendo una destrezza incredibile nel cercare di evitarne il succedersi ad ondate incalzanti.

## Arresto della partita

Se in qualsiasi momento volete arrestare la partita e smettere, premete QUIT. L'azione si arresta sullo schermo e compare il titolo principale.

## PUNTEGGIO

Per ogni passo in avanti realizzato dall'Alpinista il punteggio aumenta, in funzione della data montagna e del grado di difficoltà.



## TABELLA PUNTEGGIO

MONTAGNA	TORNATA UNO	TORNATA DUE	TORANTA TRE
	Livelli 1-6	Livelli 7-12	Livelli 13-18
Hood	10	20	30
Matterhorn	12	24	36
Kenya	15	30	45
McKinley	20	40	60
Garmo	25	50	75
Everest	30	60	90

**Nota:** Quando l'Alpinista cade a fondo valle per una ragione qualsiasi, non accumulate sulla via del ritorno fino a che non avete raggiunto la precedente quota alla quale eravate caduto.

## PUNTI PREMIO

**Premi contro il tempo**

Per ogni secondo che vi rimane quando raggiungete la vetta di una montagna ricevete un premio pari al doppio dei punti base per ogni passo. Per esempio, se raggiungete la vetta del Monte McKinley nella tornata uno con 10 secondi di ancora a vostra disposizione, al vostro punteggio vengono aggiunti 400 punti premio (20 x 10 x 2).

**Nota:** Il tempo assegnato ad una scalata non viene contato alla rovescia **salvo quando** l'Alpinista è immobile. Se durante la partita l'Alpinista rimane fermo sullo schermo si perdono secondi che potrebbero invece contribuire a farvi vincere dei punti premio, per cui dovete pianificare la vostra strategia il più tempestivamente possibile onde evitare la perdita di secondi preziosi.

Se cadete in fondo alla valle e perdetevi un Alpinista, il cronometro viene regolato sul limite di tempo massimo durante il tentativo del nuovo Alpinista di scalare la montagna dalla quale eravate caduto.

I limiti di tempo variano a seconda della montagna, ma con il raggiungere altri livelli i limiti di tempo si accorciano nei riguardi di ciascuna montagna. E' perciò sempre più difficile ottenere dei punti premio mano a mano che progredite verso altri livelli di gioco. Come indicato dalla tabella di seguito, per ottenere punti premio dovete spostarvi più velocemente.

## LIMITI DI TEMPO

MONTAGNA	TORNATA UNO	TORNATA DUE	TORANTA TRE
	Livelli 1-6	Livelli 7-12	Livelli 13-18
Hood	60 sec.	45 sec.	30 sec.
Matterhorn	75 sec.	60 sec.	45 sec.
Kenya	90 sec.	75 sec.	60 sec.
McKinley	105 sec.	90 sec.	75 sec.
Garmo	120 sec.	105 sec.	90 sec.
Everest	135 sec.	120 sec.	105 sec.

**Premi bersaglio**

E' possibile ricevere dei punti premio anche toccando i piccoli bersagli che periodicamente lampeggiano nelle zampe estese degli orsi e dei coguari e gli zoccoli alzati degli arieti. Avvertenza: Per colpi-



re il bersaglio dovete mettercela tutta. Dovete evitare le cadute di oggetti mentre vi mettete in posizione per centrare il bersaglio. Se lo mancate e toccate la zampa o lo zoccolo della bestia, cadete in fondo alla montagna e perdetevi un Alpinista.

Per colpire il bersaglio si richiede un tocco leggero. Se premete il tasto per troppo tempo o tenete la cloche in posizione per troppo tempo potete toccare il bersaglio due volte, nel qual caso ottenete dei punti premio, ma indietreggiate anche, del dato numero di passi di penalità previsti, per l'animale che avete toccato. Ricordate che durante la caduta potete andare a battere contro un altro pericolo e cadere a fondo valle.

Se colpite il bersaglio dell'orso ricevete un premio di 500 punti, quello del coguaro 750 punti e quello dell'ariete 1000 punti.

**Nota:** Se per una qualsiasi ragione cadete sul fondo, potete cercare di conseguire gli stessi premi bersaglio che avevate ricevuto durante la prima ascesa rifacendo la stessa strada sulla stessa montagna.

### Nuovi Alpinisti

Ogni qualvolta completate una tornata la vostra riserva si arricchisce di un nuovo Alpinista. Perciò ricevete un nuovo Alpinista ogni volta che raggiungete la cima dell'Everest.

### IN CASO DI DIFFICOLTA'

Se il programma non sembra funzionare a dovere, ritornate al titolo principale premendo QUIT. Sfilate il modulo, allineatelo con la fessura ed inseritela nuovamente. Premete quindi un tasto qualsiasi per far comparire la scelta del menù (in alcuni casi può essere necessario staccare il computer, attendere alcuni secondi e riattaccarlo).

Per ulteriori informazioni sull'uso e la manutenzione rimandiamo a "Prima di cominciare".

**SNELLE REFERENTIE GIDS**

Merk op dat deze Solid State Cartridge alleen is ontworpen om gebruikt te worden met de Texas Instruments TI-99/4A Home Computer. Hieronder een overzicht van de belangrijkste opeenvolgende toetsaanslagen voor uw "snelle referentie".

## TI-99/4A

↖ (W), ↑ (E) ↗ (R)  
← (S), → (D)

Bedient de bewegingen van de Alpenjager vanaf de linkerkant van het toetsenbord.

↙ (Z), ↓ (X), ↘ (C)

↖ (U), ↑ (I), ↗ (O)  
← (J), → (K)

Bedient de bewegingen van de Alpenjager vanaf de rechterkant van het toetsenbord.

↙ (N), ↓ (M), ↘ (,)

P of T Stopt het spel tijdelijk.

FCTN 8  
(REDO) Druk en houd vast om een nieuw spel te starten.

FCTN 9  
(BACK) Druk en houd vast om terug te gaan naar het Alpenjager menu scherm.

FCTN =  
(QUIT) Gaat terug naar het hoofditelscherm.

**Noot:** Als de extra verkrijgbare afstandsbediening (joysticks) wordt gebruikt, dan zijn er acht richtingen beschikbaar om met de Alpenjager te manoeuvreren; beweeg de hefboom eenvoudig in de gewenste richting.

## ALPENJAGER

Beklim zes van de hoogste bergen in de wereld met ALPENJAGER. Versla de overmacht en trotseer gevaarlijke hindernissen terwijl u ernaar streeft om de top van de berg te bereiken. Als u snel bent kunt u uw score verdubbelen!

De extra Solid State Spraak™ Synthesizer (wordt apart verkocht) moet aan de computer aangesloten worden om de spraak mogelijkheden van de cartridge te activeren.

Auteursrechten © 1982 Texas Instruments.  
Solid State Cartridge programma en data base inhoud  
auteursrechten © 1982 Texas Instruments.



## INLEDING

U worstelt met twee vijanden: gevaarlijke hindernissen en tijd. De top van de berg ligt binnen uw bereik. Maar kijk uit! Vallend gesteente is naar u op weg! Kunt u de Alpenjager op tijd in veiligheid brengen?

De Alpenjager daagt u uit tot het beklimmen van het onmenselijke terrein van zes bergen vol met gevaarlijke dieren en vallende gevaren.

Met de Alpenjager Solid State Cartridge biedt elke berg die u beklimt hindernissen en gevaren die u tegemoet moet treden met snelheid, nauwkeurigheid en uithoudingsvermogen. Sommige van de kenmerken van de Alpenjager omvatten:

- Hindernissen in de vorm van wilde dieren en terrein.
- Vallende gevaren die u dient te vermijden.
- Gesynthetiseerde spraak die u waarschuwt voor dreigend gevaar en commentaar levert op uw prestaties.
- Een gebogen speelscherm om uw manoeuvreer mogelijkheden te vergroten.
- Gewaagde tactieken om bonus punten te verwerven.
- Achttien steeds moeilijker niveau's van spelen om uw vaardigheid te testen.

Alpenjager is een spel voor één of twee spelers dat snelheid en vaardig manipuleren vereist. De beweging van de Alpenjager op het scherm kan gecontroleerd worden door de toetsen met pijlen op het toetsenbord of met de afstandsbediening (joysticks).

## OM TE BEGINNEN

Nadat u de gewenste talenversie van de Alpenjager gekozen hebt verschijnt het titelscherm. Druk op een willekeurige toets om het scherm te verlaten of wacht enkele seconden en het scherm eindigt automatisch en wordt vervangen door een ander scherm.

Trik eerst 1 of 2 voor het aantal spelers. Tik vervolgens de naam van elke speler (maximaal 10 tekens voor elke naam), druk op ENTER nadat elke naam getikt is.

Nu vertoont het scherm de naam van de zes bergen die u moet beklimmen.

<b>Berg</b>	<b>Hoogte</b>
Hood	3427 m.
Matterhorn	4477 m.
Kenya	5193 m.
McKinley	6194 m.
Garmo	7495 m.
Everest	8848 m.

Direct onder de tabel met de hoogte van de bergen verschijnt het commando PRESS ANY KEY TO GO ON (Druk op een willekeurige toets om verder te gaan) Druk op een toets en het spel begint. Onder de figuur van de Alpenjager op uw scherm is een informatie tabel. De tabel geeft een lijst van uw huidige spelniveau, toegewezen seconden voor de beklimming, de berg die u aan het beklimmen bent en zijn hoogte. Uw CURRENT ELEVATION (huidige hoogte) wordt vertoond – en wordt tijdens het klimmen bijgehouden.



Rechts van uw naam staan drie zwarte laarzen, die het aantal Alpenjagers aanduiden dat u hebt voor het spel behalve degene op het scherm. Uw huidige score wordt vermeld direct rechts van de Alpenjagers in reserve. Aan de onderkant van de tabel wordt ofwel uw HOOGSTE SCORE vermeld, of bij de optie voor twee spelers, de score van de tweede speler.

## DE BEWEGING VAN UW ALPENJAGER

De beweging van uw Alpenjager op het scherm kan ofwel gebeuren vanaf het toetsenbord of met de afstandsbediening. . Zie "Snelle referentie gids".

### Verloop van het spel

Met een waakzaam oog en vaste hand begint u de berg Hood te beklimmen (Niveau 1 – u begint altijd op deze berg te spelen) door uw Alpenjager over het scherm te bewegen. Talloze wilde dieren bewonen het bergachtige terrein dat voor u ligt. Ga er snel voorbij, want als de Alpenjager op het scherm niet beweegt verliest u waardevolle tijd. Behalve voor deze gevaren dient u altijd op uw hoede te zijn voor vallende voorwerpen die uw Alpenjager langs de berghelling naar beneden zouden kunnen laten tuimelen.

**Noot:** Om meer te weten te komen over de niveau's van het spel, zie de tabel met Spelniveau's in het hoofdstuk "Doorgaan naar andere niveaus".

### Kijk uit!

In tatal elf hindernissen in de vorm van bomen, stompen, bosbranden en wilde dieren maken uw klim naar de top van elke berg uitzonderlijk gevaarlijk. Waarschuwingsgeluiden alarmeren u als er gevaar zou kunnen dreigen.

U gaat 46 meter omhoog voor elke stap naar boven die uw Alpenjager zet. Tegen een hindernis aanbotsen, met uitzondering van de bomen, laat uw Alpenjager op zijn minst twee stappen terug gaan. Elke strafstap zet u 46 meter terug.

Als uw Alpenjager terug valt als straf voor het aanraken van een hindernis kan hij tijdens deze afdaling weer een andere hindernis raken. Als dit gebeurt valt uw Alpenjager helemaal terug tot de voet van de berg en u verliest een Alpenjager uit uw reserve.

### Berg hindernissen

Het planten leven van de bergen vormt de eerste bedreiging voor uw klim. BOMEN die verspreid staan over het hele bergterrein belemmeren de bewegingen van de Alpenjager. Hoewel er geen De wilde dieren in de bergwouden bedreigen het overleven van uw Alpenjager. Zij zijn een listig stelletje want men kan niet voorspellen waar men ze tegen zal komen.

In de lagere berggebieden kunt u stinkdieren en slangen tegen komen. Het stinkdier is een dubbele bedreiging – niet alleen zal aanraken u twee passen terug doen vallen, maar als u ook nog eens gevangen wordt in de vuurlijn van het stinkdier gaat u nog eens twee passen terug. Opperolde, groene ratelslangen maken de bergen onveilig. Met giftige list zenden zij u drie passen terug als u er tegenaan botst.

Als u hoger klimt wachten daar slimme zwarte BEREN om uw Alpenjager zes passen terug te sturen. Reusachtige BERGLEEUWEN rusten zwiingend in hun holen wachtend om uw Alpenjager zeven passen omlaag te gooien als hij per ongeluk een rustende kat verstoort.





Andere bergschepsels wagen zich uit de bossen en op de hellingen van weer grotere hoogten. VLEERMUIZEN zijn een belangrijke hindernis die op dit punt vermeden dient te worden. U kunt hun aanwezigheid ontdekken door waar te nemen wanneer hun zwarte, halvemaan vormige grotten verschijnen. Zij vliegen er onverwacht uit en laten u vijf stappen omlaag gaan.

AASGIEREN doemen onheilspellend op tegen de bergkammen. U weet als u in het territorium van een gier bent als u zijn nest kunt zien. Alleen dwazen proberen het lot te tarten door deze nesten te naderen want moeder gier houdt jaloers de wacht over haar kinderen en zij zal een rot ei op u laten vallen voor het verstoren van haar nest en dit laat u acht passen vallen.

Wilde RAMMEN wachten u ook op in de buurt van de bergtoppen. Deze stevige klimmers laten u negen passen tuimelen als u ze straf op staat als men er tegenaan botst, moet u er toch omheen zien te komen. Botsen tegen boom STOMPEN kost u echter twee stappen (92 meter).

BOSBRANDEN zijn een andere zorg want zij verschijnen als u ze het minst verwacht. Als u de vlammen te dicht nadert valt uw Alpenjager vijf stappen terug.

per ongeluk tegen komt.

Als u de top van de Mt. Everest nadert komt u rechtstreeks te staan tegenover het meest gevreesde van alle bergdieren – de VERSCHRIKKELIJKE SNEEUWMAN – op ski's! Verraderlijk en snel nadert de SNEEUWMAN u op zijn ski's en zendt u in een oogwenk met donderend geraas naar de voet van de berg.

**Noot:** Bij bepaalde consoles ziet u de figuur van de Alpenjager een moment flitsen aan de linkerkant van het scherm net voordat hij valt. Dit heeft geen invloed op het spel.

### **Pas op, Valende Voorwerpen!**



**Aardverschuivingen**



**Lawines**



**Ijswatervallen**

Gevaar van vallende voorwerpen brengt vrees in het hart van de dapperste Alpenjager. U dient maximale controle uit te oefenen om te vermijden dat u getroffen wordt door deze tuimelende terreur – u valt tot aan de voet van de berg als u zorgeloos bent!

Deze vallende voorwerpen bestaan uit AARDVERSCHUIVINGEN, LAWINES en EIJSWATERVALLEN. Aardverschuivingen verschijnen tijdens alle lagere niveau's van het spel. Lawines en ijswatervallen komen voor bij de steeds moeilijker niveau's van het spel.

Tijdens de lagere niveaus van het spel komt elk soort vallend gevaar naar beneden met een andere snelheid. Aardverschuivingen zijn langzamer dan lawines, witte ijswatervallen zijn bliksem snel. Bij de hoogste niveaus van het spel kunnen al deze gevaren tegelijk op uw Alpenjager af komen, met elke snelheid en op elke berg.

U bent gewaarschuwd – deze gevaren zijn onvoorspelbaar, machtig en een bedreiging voor zelfs de meest vaardige Alpenjager.

## **Pauzes tijdens het spel**

Als u het spel tijdelijk wenst te stoppen, druk dan op de P of T toets. Druk op een willekeurige toets om het spel te hervatten.

## **De optie voor twee spelers**

Als u de optie voor twee spelers kiest wordt het spel precies zo gespeeld als met één speler. Elke speler beklimt een andere kant van dezelfde berg met dezelfde soort hindernissen voor hem of haar. Als een speler al zijn of haar Alpenjagers verliest, gaat de overblijvende speler door tot alle Alpenjagers verloren zijn.

## **Doorgaan naar andere niveaus.**

Alpenjager heeft achttien verschillende niveaus voor steeds moeilijker spelen als een uitdaging voor u. De achttien spelniveaus zijn verdeeld in drie ronden van elk zes niveaus. Elk niveau komt overeen met een van de zes bergen die u moet beklimmen.

### **SPELNIVEAUS**

<b>Berg</b>	<b>Niveau in elke ronde</b>			<b>Hoogte</b>
	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	
Hood	1.....	7.....	13	3427 m.
Matterhorn	2.....	8.....	14	4477 m.
Kenya	3.....	9.....	15	5193 m.
McKinley	4.....	10.....	16	6194 m.
Garmo	5.....	11.....	17	7495 m.
Everest	6.....	12.....	18	8848 m.

Hogere spelniveaus zijn gelijk aan lagere niveaus. Na niveau 6 kan men alle berghindernissen tegen komen op elke berg. Zoals reeds eerder werd besproken is er een samenhang tussen de hoogte van de berg en de verschijning van hindernissen, en deze factor blijft hetzelfde bij alle hogere niveaus van Alpenjager.

Klimmen is moeilijker in ronde 2 en ronde 3 omdat de valgevaaren vaker neerdalen en met grotere snelheden. Bij niveau 7 krijgt u te maken met een nieuw vallend voorwerp, de LAWINE, die met grotere snelheid neerkomt dan aardverschuivingen. Dan begint bij niveau 13 de regen van ongelofelijk snelle ijswatervallen. Let op want in het midden van spelniveau ronde 2 beginnen de vallende voorwerpen zich rechtstreeks naar uw Alpenjager te richten en het uiterste van uw vaardigheid is vereist om golf na golf van vallende voorwerpen te overleven.

## **Stoppen van het spel**

Als u op enig moment het spel permanent wenst te stoppen druk dan op QUIT. De actie op het scherm stopt en het hoofd titel scherm verschijnt.

## **SCOREN**

Punten worden toegekend voor elke stap naar boven die uw Alpenjager met succes zet. De puntenwaarde voor elke stap heeft betrekking op elke speciale berg en op uw huidige niveau.



BERG	SCORE TABEL		
	RONDE EEN	RONDE TWEE	RONDE DRIE
	Niveau 1-6	Niveau 7-12	Niveau 13-18
Hood	10	20	30
Matterhorn	12	24	36
Kenya	15	30	45
McKinley	20	40	60
Garmo	25	50	75
Everest	30	60	90

**Noot:** Als uw Alpenjager terug valt naar de voet van de berg om enigerlei reden, dan verzamelt u geen punten op uw weg terug diezelfde berg op totdat u de hoogte bereikt vanwaar u viel tijdens uw vorige beklimming.

## BONUS PUNTEN

### Bonussen voor het verslaan van de klok

Een bonus van twee maal het aantal basis punten wordt toegestaan voor elke seconde die u over hebt op de tijd aanduidder als u de top van een berg bereikt. Als u bij voorbeeld de top van de McKinley in ronde één bereikt met nog tien seconden over op de tijd aanduidder dan worden 400 bonus punten toegevoegd aan uw score (20 x 10 x 2).

**Noot:** De tijd toegestaan voor uw klim wordt niet afgeteld behalve wanneer de Alpenjager niet beweegt. Als tijdens het spel de Alpenjager niet beweegt gaan er seconden verloren die bij zouden kunnen dragen aan het behalen van bonus punten. Maak voor uw strategie dus een zo vlug mogelijk plan om het verliezen van kostbare tijd te voorkomen.

Tijd limieten verschillen voor elke berg, maar als u verder gaat naar andere niveaus worden de tijd limieten korter voor elke berg. Daarom is het velle moeilijker bonus punten te krijgen als u overgaat naar andere spelniveaus. Zoals op de tabel hieronder wordt aangeduid moet u sneller bewegen om bonus punten te krijgen!

BERG	TIJD LIMieten		
	RONDE EEN	RONDE TWEE	RONDE DRIE
	Niveaus 1-6	Niveaus 7-12	Niveaus 13-18
Hood	60 sec.	45 sec.	30 sec.
Matterhorn	75 sec.	60 sec.	45 sec.
Kenya	90 sec.	75 sec.	60 sec.
McKinley	105 sec.	90 sec.	75 sec.
Garmo	120 sec.	105 sec.	90 sec.
Everest	135 sec.	120 sec.	105 sec.

### Doel bonussen

Bonus punten worden ook toegekend voor het aanraken van de kleine groene doelen die periodiek flitsen in de uitgestoken klauwen van de beren en de bergleeuwen en de opgetilde hoeven van de rammen. Voorzichtig; het doel raken verliest een uitzonderlijke hoeveelheid vaardigheid. U moet woeste aanvallen van valgevaar ontwijken terwijl u zichzelf in een positie brengt voor een juist treffen. Als u het doel mist en in plaats daarvan de klauw of de hoef van het dier aanraakt dan valt u naar de voet van de berg en verliest een Alpenjager.



Een lichte druk is nodig om het doel te raken. Als u de toets te lang indrukt of de joystick te lang op zijn plaats houdt kunt u het doel twee keer raken. In dat geval krijgt u bonus punten, maar u valt ook het gegeven aantal strafstappen terug voor het dier dat u raakte. Denk eraan dat u tijdens deze strafafdeling tegen een ander voorwerp kunt botsen en aan de voet van de berg terecht komen.

Als u naar de voet van de berg valt en een Alpenjager verliest, zal de tijd in de aanduider opnieuw ingesteld worden op de maximale tijdlimiet tijdens de poging van uw nieuwe Alpenjager om de berg te beklimmen waar u van afviel.

U krijgt 500 bonus punten voor het raken van een doel bij de beer, 750 punten voor een doel bij de bergleeuw en 1000 bonus punten voor het raken van het doel van de ram.

**Noot:** Als u om enigerlei reden aan de voet van de berg terecht komt kunt u dezelfde doel bonussen proberen te raken die u raakte bij uw eerste poging op dezelfde berg. U krijgt dezelfde puntenwaarde weer voor het raken van het doel.

### **Nieuwe Alpenjagers**

Een nieuwe Alpenjager wordt aan uw reserve toegevoegd elke keer dat u een ronde van het spel voltooit. Zo krijgt u elke keer dat u de top van de Mt. Everest bereikt een nieuwe Alpenjager.

### **IN GEVAL VAN MOEILIKHEDEN**

Als de activiteit van de cartridge niet juist lijken te werken, ga dan terug naar het hoofd titelscherm door op QUIT te drukken. Trek de cartridge eruit, breng hem in lijn met de opening voor de cartridge en doe hem er opnieuw zorgvuldig in. Druk dan op een willekeurige toets opdat het hoofd selectie scherm verschijnt. (Noot: in sommige gevallen kan het nodig zijn de computer uit te schakelen, enkele seconden te wachten en hem dan opnieuw in te schakelen.)

Anvullende informatie betreffende gebruik en service kunt u vinden in uw "Lees dit eerst".



- Bestig sex av världens högsta berg med ALPNER. Besegra övermakten och gäckta farliga hinder medan du strävar att nå bergets topp. Om du är snabb kan du fördubbla dina poäng!

Den valfria talsyntetiseraren (säljs separat) måste vara ansluten till datorn för att modulens tal skall aktiveras.

Copyright © 1982 Texas Instruments  
Programmodul och databasinnehåll  
copyright © 1982 Texas Instruments



## SNABBREFERENS

Observera att denna programmodul endast är avsedd att användas med Texas Instruments TI-99/4A hemdator. Nedan anges viktiga tangentsekvenser som "snabbreferens".

### TI-99/4A

↖ (W), ↑ (E) ↗ (R)      Kontrollerar rörelsen för Alpiner från vänster sida av tangentbordet  
← (S), → (D)

↙ (Z), ↓ (X), ↘ (C)

↖ (U), ↑ (I), ↗ (O)      Kontrollerar rörelsen för Alpiner från höger sida av tangentbordet.  
← (J), → (K)

↙ (N), ↓ (M), ↘ (.)

P eller T                      Stoppar spelet temporärt.

FCTN 8  
(REDO)                      Tryck och håll nedtryckt för att starta ett nytt spel.

FCTN 9  
(BACK)                      Tryck och håll nedtryckt för återgång till Alpiner menybild.

FCTN =  
(QUIT)                      Återgår till huvudtitelbilden.

**Obs:** Om man använder de valfria fjärrkontrollerna (styrspakarna), har man åtta riktningar till förfogande för att manövrera Alpiner; för bara spaken i önskad riktning.

## INLEDNING

Du kämpar mot två fiender: farliga hinder och tiden. Bergstoppen ligger inom räckhåll. Men se upp! Ett jordskred kommer rakt emot dig! Hinner du flytta din Alpiner till säkerhet i tid?

Alpiner utmanar dig att klättra uppför den svåra terrängen på sex berg fyllda med farliga djur och risken att falla.

Med Alpiner Programmodul ger varje berg du bestiger hinder och risker som du måste bemöta med snabbhet, precision och uthållighet. Bland dessa faror kan nämnas följande:

- Hinder i form av vilda djur och vild terräng.
- Risk att falla, som du måste undvika.
- Syntetiserat tal som varnar för överhängande fara samt kommenterar din prestation.
- En runtgående spelbild för att öka din manöverförmåga.
- Våghalsig taktik för att få bonuspoäng.
- Arton nivåer av ökande svårighetsgrad för att pröva din skicklighet.

Alpiner är ett spel för en eller två spelare som kräver snabbhet och skicklig manipulering. Förflyttningen av Alpiner på skärmen kan kontrolleras med piltangenterna på tangentbordet, eller med fjärrkontrollerna (styrspakarna).



## ATT BÖRJA SPELET

När du valt den språkversion du vill ha av Alpiner, kommer titelbilden fram. Tryck ned vilken tangent som helst för att gå ifrån bilden, eller vänta några sekunder så ersätts titelbilden automatiskt av en annan bild.

Skriv först in 1 eller 2 för antalet spelare. Skriv sedan in namnen på varje spelare (upp till 10 tecken för varje namn), och tryck ned ENTER när varje namn är färdigskrivet.

Skärmen visar nu namnen på de sex berg du måste bestiga.

<b>Berg</b>	<b>Höjd</b>
Hood	3427 m
Matterhorn	4477 m
Kenya	5193 m
McKinley	6194 m
Garmo	7495 m
Everest	8848 m

Alldeles under bergens höjdtabel står kommandot TRYCK NED ENTANGENT FÖR ATT GÅ VIDARE. Tryck ned någon tangent, så börjar spelet. Nedanför Alpiner-figuren på skärmen syns en informationstabell. Tabellen anger gällande spelnivå, hur många sekunder som tilldelats för klättringen, vilket berg du f.n. bestiger, samt dess höjd. Din NUVARANDE HÖJD anges och ändras allteftersom du klättrar uppåt.

T.h. om ditt namn finns tre svarta kängor som anger det antal Alpiner du har för spelet förutom den som finns på skärmen. Gällande poängtal anges alldeles t.h. om dina reserv-Alpiner. Längst ned på tabellen står antingen ditt HÖGA POÄNGTAL, eller om det är två spelare din motspeleares poängtal.

## Förflyttning av Alpiner

Förflyttningen av Alpiner på skärmen kan kontrolleras antingen från tangentbordet eller med fjärrkontroller. Se "Snabbpreferens".



## SPELETS GÅNG

Med vaksam blick och fast hand börjar du klättra uppför Mount Hood (nivå 1 – du börjar alltid på detta berg) genom att flytta din Alpiner på skärmen. Det bor många vilddjur i den bergsterräng som ligger framför dig. Gå förbi dem snabbt, ty när Alpiner inte är i rörelse på skärmen förlorar du dyrbar tid. Förutom dessa faror måste du ständigt vara på din vakt mot fallande föremål som kan få Alpiner att ramla nedför bergssidan.

**Obs:** Du kan lära dig mer om spelnivåerna av tabellen i avsnittet “Att avancera till olika nivåer”.

## Se upp!

Sammanlagt elva hinder i form av träd, stubbar, skogseld och vilda djur gör din klättring till bergstoppen mycket farlig. Varningssignaler ljuder när faran är nära.

Du går upp 46 meter för varje steg uppåt som din Alpiner tar. Om Alpiner stöter emot något hinder, med undantag av träd, faller han tillbaka minst två steg. Varje straffsteg för dig tillbaka 46 meter.

Om din Alpiner faller nedåt som straff för att ha vidrört ett hinder, kan han stöta mot ett annat hinder under nedfärden. I så fall faller han hela vägen till foten av berget, och du förlorar en Alpiner från reserven.

## Bergshinder

Växtlivet på berget utgör första hindret under klättringen. TRÄD som står utspridda över bergssidan hindrar Alpiners rörelse. Även om det inte finns straff för att stöta emot dem måste man leta sig runt dem. Att stöta emot STUBBAR kostar dock två steg (92 meter).

SKOGSELD är ett annat bekymmer, för den uppträder när man minst väntar sig det. Om du går för nära lågorna, faller din Alpiner tillbaka fem steg.

Vilddjuren på berget hotar livet på Alpiner. De är listiga, ty du kan inte förutspå var eller när du stöter på dem.

På de nedre kullarna träffar du på SKUNKAR och ORMAR. Skunken utgör ett dubbelt hot – om du vidrör den faller du ned två steg, och om du kommer i skottlinjen för den får du gå tillbaka två steg. Hopringlade, gröna skallerormar finns det gott om på berget. Med sin giftiga list skickar de ned dig tre steg om du stöter emot dem.

När du kommer högre upp lurar svarta BJÖRNAR för att knuffa ned din Alpiner hela sex steg. Jättestora PUMOR ligger i sina kulor och väntar på att knuffa tillbaka din Alpiner sju steg om du råkar störa dem.

Andra bergsvarelser kommer fram ur skogarna och ut på slutningarna ännu högre upp. FLADDERMÖSS är ett hinder som bör undvikas på detta stadium. Du upptäcker deras närvaro när du ser deras svarta, halvmånformade grottor. De flyger ut oväntat och får dig att gå tillbaka fem steg.

Allätande GAMAR skymtar också hotfullt mot bergstoppen. Du vet att du är inom gamarnas territorium när du kan se deras bo. Bara dårar utmanar ödet genom att gå för nära dessa bon, ty gamhonan vakar svartsjukt över sina ungar, och hon slänger ett ruttet ägg på dig om du stör hennes bo, så att du faller tillbaka åtta steg!



Vilda BOCKAR väntar också nära bergstoppen. Dessa säkra klättrare stångar ned dig nio steg om du råkar stöta mot dem.

När du närmar dig toppen på Mount Everest kommer du ansikte mot ansikte med den mest fruktade av alla bergsbestar – SNÖMANNEN – på skidor! Lömsk och snabb kommer SNÖMANNEN skidan-de mot dig, och innan du hinner blinka kastar han dig till foten av berget.

**Obs:** Med vissa konsoler kan Alpiner-figuren före fallet synas t.v. på skärmen ett ögonblick. Detta påverkar inte spelet.

### Se upp, fallande föremål!



Jordskred



Laviner



Isskred

Risken med fallande föremål inger skräck i den djärvaste bergsklättrare. Du måste utöva maximal kontroll för att inte träffas av dessa faror – du faller till foten av berget om du är vårdslös!

Dessa fallande föremål består av JORDSKRED, LAVINER och ISSKRED. Jordskred kommer på de lägre spelnivåerna. Laviner och isskred uppträder på allt svårare spelnivåer.

På lägre spelnivåer kommer varje slags skred ned med olika hastighet. Jordskred kommer långsammare än laviner, medan isskred är blixtnabba. På de högsta spelnivåerna kan emellertid alla dessa skred komma på din Alpiner samtidigt, med vilken hastighet som helst och på vilket berg som helst.

Du har varnats – dessa faror är oberäkneliga, mäktiga och hotfulla för den skickligaste Alpiner!

### Paus under spelet

Om du vill stoppa spelet temporärt trycker du ned tangent P eller T. Tryck ned vilken tangent som helst för att återupptaga spelet.

### Två spelare

Om två spelare skall spela, sker spelet precis som med en spelare. Varje spelare klättrar uppför var sin sida av samma berg med liknande hinder. Om en spelare förlorar alla sina Alpiner, fortsätter den överlevande spelaren spelet tills alla Alpiner gått förlorade.

**Att avancera till olika nivåer**

Alpiner har arton olika nivåer av allt svårare spel. De arton spelnivåerna är indelade i tre ronder på vardera sex nivåer. Varje nivå motsvarar ett av de sex berg man måste bestiga.

Berg	SPELNIVÅER			Höjd
	Nivå varje rond			
	Rond 1	Rond 2	Rond 3	
Hood	1 .....	7 .....	13	3427 m
Matterhorn	2 .....	8 .....	14	4477 m
Kenya	3 .....	9 .....	15	5193 m
McKinley	4 .....	10 .....	16	6194 m
Garmo	5 .....	11 .....	17	7495 m
Everest	6 .....	12 .....	18	8848 m

Avancerade spelnivåer liknar lägre nivåer. Efter Nivå 6 kan alla hinder påträffas på vilket berg som helst. Såsom nämnts tidigare finns det ett samband mellan bergets höjd och hindrens uppträdande, och denna faktor förblir densamma genom alla högre nivåer av Alpiner.

Klättringen blir mycket svårare i Rond 2 och 3 därför att fallande föremål kommer oftare och snabbare. På Nivå 7 möter man ett nytt fallande hinder, LAVINEN, som kommer ned snabbare än jordskreden. På Nivå 13 börjar sedan attacken av otroligt snabba ISSKRED. Var försiktig, ty på mellannivån i Rond 2 börjar fallande hinder sikta rätt på din Alpiner, så att du behöver all din skicklighet för att överleva våg efter våg av fallande hinder.

**Att stoppa spelet**

Närhelst du vill stoppa spelet för gott, trycker du på QUIT. Bildhändelserna stoppar och huvudtitelbilden kommer fram igen.

**POÄNGRÄKNING**

Poäng ges för varje steg uppåt som Alpiner lyckas ta. Poängvärdet för varje steg står i förhållande till berget ifråga och rådande nivå.

BERG	POÄNGTABELL		
	RONDETT Nivåer 1-6	ROND TVÅ Nivåer 7-12	ROND TRE Nivåer 13-18
Hood	10	20	30
Matterhorn	12	24	36
Kenya	15	30	45
McKinley	20	40	60
Garmo	25	50	75
Everest	30	60	90

**Obs:** När din Alpiner faller till foten av berget av någon anledning, samlar du inte poäng på vägen tillbaka uppför samma berg förrän du når den höjd varifrån du föll vid förra klättringen.



## BONUSPOÄNG

### Bonus för att bli färdig före utsatt tid

Bonus på dubbla baspoäng för varje steg ges för varje sekund du har kvar på tidsregistreringen när du kommer upp till bergstoppen. Om du t.ex. når toppen på Mount McKinley i Rond Ett med 10 sekunder kvar på tidsregistreringen, läggs 400 bonuspoäng till på ditt poängtal (20 x 10 x 2).

**Obs:** Den tid som avsatts för klättringen nedräknas inte **utom** när Alpinern inte förflyttar sig. Om Alpinern under spelet inte förflyttar sig på skärmen, går sekunder förlorade som kunde ha bidragit till bonuspoäng. Planera därför din strategi så snabbt som möjligt så att du inte förlorar dyrbar tid.

Om du faller till foten av ett berg och förlorar en Alpinern, kommer tidsregistreringen att nollställas för maximal tidsgräns under den nya Alpinerns försök att bestiga det berg du föll från.

Tidsgränserna varierar för varje berg, men allteftersom du avancerar till olika nivåer förkortas tidsgränserna för varje berg. Det är alltså mycket svårare att få bonuspoäng allteftersom du når svårare spelnivåer. Du måste förflytta dig snabbare för att få bonuspoäng, vilket visas av tabellen nedan!

### TIDSGRÄNSER

BERG	RONDETT Nivåer 1-6	ROND TVÅ Nivåer 7-12	ROND TRE Nivåer 13-18
Hood	60 sek.	45 sek.	30 sek.
Matterhorn	75 sek.	60 sek.	45 sek.
Kenya	90 sek.	75 sek.	60 sek.
McKinley	105 sek.	90 sek.	75 sek.
Garmo	120 sek.	105 sek.	90 sek.
Everest	135 sek.	120 sek.	105 sek.

### Målbonus

Bonuspoäng ges också för beröring av de små gröna måltavlor som då och då blinkar i de utsträckt tassarna på björnar och pumor och de upplyfta hovarna på bockar. Varning: Det krävs stor skicklighet för att du skall träffa måltavlan. Du måste parera fallande hinder medan du tar upp en position för en fullträff. Om du missar måltavlan och berör djurets tass eller hov i stället, faller du till foten av berget och förlorar en Alpinern.

Man måste vara lätt på handen för att träffa måltavlan. Om du håller nere tangenten för länge eller styrspaken i läge för länge, kanske du berör måltavlan två gånger. I så fall får du bonuspoäng, men du faller också det givna antalet straffsteg för det djur du berört. Kom ihåg, att du under denna straffnedstigning kan stöta emot ett annat föremål och falla till foten av berget.

Du belönas med en bonus på 500 poäng om du träffar björnens måltavla, 750 poäng för pumans måltavla, och 1000 bonuspoäng för bockens måltavla.

**Obs:** Om du faller ned till botten av någon anledning, kan du försöka få samma målbonus som du träffade på första uppklattringen om du går tillbaka upp för samma berg. Du får samma poängvärde om du träffar måltavlan igen.

### Nya Alpinern

En ny Alpinern läggs till din reserv varje gång du fullbordar en spelrond. Du får alltså en ny Alpinern varje gång du når toppen på Mount Everest.



## I HÄNDELSE AV SVÅRIGHETER

Om modulens aktiviteter inte verkar fungera ordentligt, skall man återgå till huvudtitelbilden genom att trycka ned QUIT. Drag ut modulen, rikta in den med modulfacket, och sätt tillbaka den noga. Tryck sedan ned någon tangent så att huvudurvalsbilden kommer fram. (Obs: I vissa fall kan det bli nödvändigt att stänga av datorn, vänta några sekunder, och sedan sätta på den igen.)

Ytterligare upplysningar om användning och service återfinns i "LÄS DETTA FÖRST".

**HURTIG VEJLEDNING**

Bemærk, at dette modul kun er beregnet til brug med Texas Instruments TI-99/4A hjemmecomputer. Nedenfor angives vigtige tastesequenser som hurtig vejledning.

## TI-99/4A

↖ (W), ↑ (E), ↗ (R) ← (S), → (D)	Styrer Alpiners bevægelser fra venstre side af tastaturet.
↙ (Z), ↓ (X), ↘ (C)	
↖ (U), ↑ (I), ↗ (O) ← (J), → (K)	Kontrollerer Alpiners bevægelser tastaturets højre side.
↙ (N), ↓ (M), ↘ (.)	
P eller T	Standser spillet midlertidigt.
FCTN 8 (REDO)	Tryk ned, og hold nede, hvis du vil begynde et nyt spil.
FCTN 9 (BACK)	Tryk ned, og hold nede for at vende tilbage til Alpiners menubillede.
FCTN = (QUIT)	Vender tilbage til hovedtitelbilledet.

**NB:** Hvis man bruger den valgfri fjernstyring (styrepinde) kan Alpiners styres i otte retninger. Flyt blot pinden i den ønskede retning.

## ALPINER

Bestig seks af verdens højeste tinder med ALPINER. Overvind overmagten og de dødsfarlige forhindringer, mens du kæmper dig frem mod bjergtinderne. Hvis du er hurtig, kan du fordoble dine point!

Den valgfri taleenhed (der sælges særskilt) skal sluttes computeren, før modulets tale aktiveres.

Copyright © 1982 Texas Instruments

Modul program og databaseindhold copyright © 1982 Texas Instruments.

## INTRODUKTION

Du står ansigt til ansigt med to fjender: Farlige forhindringer og tiden. Bjergtinden er indenfor din rækkevidde. Men vogt dig! Et jordskred tordner lige imod dig! Lykkes det dig at få din bjergbestiger i sikkerhed i tide?

Alpiner udfordrer dig til at gå til angreb mod vildsomt terræn på seks bjerge, mod et mylder af farlige dyr og pludselige skred.

Med Alpiner modulet vil du på hvert eneste bjerg møde forhindringer og farer, der skal overvindes med hurtighed, præcision og udholdenhed. Blandt spillets hovedtræk er:

- Forhindringer i form af vilde dyr og vildsomt terræn.
- Risiko for skred, som du skal undgå.
- Syntetisk tale, der advarer dig mod overhængende fare og kommenterer dine præstationer.
- Bonuspoint for dristig strategi.
- Atten sværhedsgrader, der stiller din spilledygtighed på stadig hårdere prøve.

Alpiner kan spilles af een eller to og kræver hurtighed og dygtig manøvrering. Bjergbestigerens bevægelser på skærmen kan styres med piletasterne eller med fjernstyring (styrepinde).

## SпилLETS START

Når du har valgt den sprogversion, du vil have af Alpiner, dukker titelbilledet frem. Tryk på en hvilken som helst tast for at forlade billedet igen, eller vent nogle sekunder, og det forsvinder automatisk og erstattes af et andet.

Sriv først 1 eller 2, alt efter antallet af spillere. Skriv derpå hver spillers navn (indtil 10 bogstaver for hvert navn), og tryk på ENTER, når hvert navn er skrevet.

Skærmen viser nu de seks bjerge, du skal bestige.

Bjerg	Højde
Hood	3427 m
Matterhorn	4477 m
Kenya	5193 m
Mc Kinley	6194 m
Garmo	7495 m
Everest	8848 m

Lige under højdetabellen står ordren TRYK ENTAST NED FOR AT GÅ VIDERE. Gør dette, og spillet begynder. Under Alpiner-figuren på skærmen er en informationstabel. Den viser din nuværende spille-sværhedsgrad, det antal sekunder, du har til bjergbestigningen, hvilket bjerg du bestiger lige nu, og dets højde. Din NUVÆRENDE HØJDE angives, og ændres, efterhånden som du stiger højere op.

Til højre for dit navn vises tre sorte støvler, hvilket angiver det antal bjergbestigere du har til spillet udover den ene på skærmen. Dit nuværende pointtal er anført til højre for reserve-bjergbestigere. For neden på skærmen vises enten dit HØJE POINTAL eller, hvis to spiller, modspillerens point.



## HVORDAN DIN ALPNER FLYTTES

Din bjergbestigers bevægelser på skærmen kan styres enten fra tastaturet eller med fjernstyringen (styrepinden) Se Hurtig Vejledning.

## SILLETS GANG

Med skarpt blik og hurtig hånd begynder du at bestige Mount Hood (Sværhedsgrad 1 – spillet begynder altid på dette bjerg) ved at flytte din bjergbestiger på skærmen. Der er mange vilddyr i det terræn, du begiver dig ud i. Gå hurtigt forbi dem, for hvis bjergbestigeren ikke flytter sig på skærmen, går værdifulde sekunder tabt. Foruden disse farer skal du altid være på vagt overfor nedstyrtende ting, der kan få din bjergbestiger til at styrte ned ad bjergsiden.

**NB:** Du kan lære mere om sværhedsgrader i spillet ved at se på tabellen i afsnittet "Hvordan man avancerer til andre sværhedsgrader".

## Vær på vagt!

I alt elleve forhindringer i form af træer, træstubbe, skovbrande og vilde dyr gør bestigningen af hver top uhyre farlig. Advarselssignaler lyder, når fare er nær.

For hvert trin opad, din bjergbestiger tager, tilbagelægger du 46 meter. Når du støder ind i en forhindring, med undtagelse af træerne, falder din bjergbestiger mindst to trin tilbage. Hvert straffetrin sætter dig 46 meter tilbage.

Hvis din bjergbestiger styrter ned som straf for at have berørt en forhindring, rammer han måske en anden forhindring undervejs. Sker det, falder din bjergbestiger helt ned til bjergets fod, og du mister en af dine reserve-bjergbestigere.

## Bjergforhindringer

**VÆKSTER** på bjerget frembyder den første fare under opstigningen. **TRÆER**, der er spredt over bjergsiden, hæmmer din bjergbestigers bevægelser. Selvom du ikke straffes for at støde mod dem, skal du finde en vej omkring dem. Hvis du derimod rammer en **TRÆESTUB**, koster det dig to trin (92 meter).

**SKOVBRANDE** er endnu en trusel, og de kommer, når du mindst venter dem. Hvis du kommer for tæt til ilden, falder din bjergbestiger fem trin tilbage.

Vilddyrene i bjergskovene er en trusel mod din bjergbestigers liv. De er snedige, og du kan ikke for udse, hvor eller hvornår du løber ind i dem.

I de lavere højder møder du **STINKDYR** og **SLANGER**. Stinkdyret er en dobbelt trusel. Hvis du rører ved det, falder du to trin, men det samme sker også, hvis du kommer i dets skudlinie. Sammenrullede, grønne klapperslanger vrimler overalt. Støder du ind i dem, sender de dig med giftig ondskab tre trin tilbage.

Højere oppe lurer **BJØRNE**, og de kan sende dig seks trin tilbage. Vældige **BJERGLØVER** hviler i deres huler, og hvis du forstyrrer dem, sætter det dig hele syv trin tilbage.

Andre bjergvæsener kommer ud af skovene til bjergsiderne endnu højere oppe. På dette stadium skal du tage dig særlig i agt for **FLAGERMUS**. Du bliver klar over deres nærhed, når du får øje på de sorte, halvmåneformede huleåbninger. De kommer ud helt uventet, og du rykker fem trin ned.



Rovgridske ÅDSELSGRIBBE våger ildevarslenende over bjergtinderne. Når du kan se deres reder, ved du, at du er i deres territorium. Kun dumdristigede udfordrer skæbnen ved at komme deres reder for nær, for moderen vogter mistænksomt sine gribbeunger. Forstyrrer du hende, får du et råddent æg i hovedet, og du mister otte trin!

Olme VÆDDERE holder også til nær toppene. Disse rapfodede bæster stanger dig ni trin ned, hvis du ved et uheld støder på dem.

Når du er helt oppe ved Mount Everests tinde, står du ansigt til ansigt med det meste frygtede af alle bjergvæsener – den AFSKYELIGE SNEMAND, som er på ski! Snedigt og lynhurtigt styrter SNE-MANDEN mod dig og kan på en brøkdel af et sekund få dig til at styrte helt ned til bjergets fod.

**NB:** På nogle konsoller ser du Alpiners-figuren i glimt i skærmens venstre side, lige før du falder. Det påvirker ikke spillet.

### Pas på – skred!



Jordskred



Laviner



Isskred

**Skred** får selv den modigste bjergbestigers hjerte til at fryse til is. Du har brug for alle dine åndsevner for at undgå at blive ramt af de nedstyrtende masser – og hvis du ikke passer nok på, bliver du revet med til bjergets fod.

Disse særlige farer er JORDSKRED, LAVINER og ISSKRED. Jordskredene opstår på de lavere bjergsider, med lavere sværhedsgrader. Laviner og isskred hører til de højere lag og sværere spille-niveauer.

På spillets lavere sværhedsgrader, har de forskellige former for skred forskellig fart. Jordskred falder langsommere end laviner, mens isskred er lynhurtige. Når spillet når de største sværhedsgrader, kan alle disse farer imidlertid ramme Alpiners med en hvilken som helst fart, på samme tid, og på hvert bjerg.

Nu er du advaret. Disse farer er umulige at forudse, deres styrke er vældig, og selv den dygtigste bjergbestiger kan ikke føle sig tryk!

### Pause i spillet

Hvis du gerne vil standse spillet et øjeblik, trykker du på P eller T-tasterne. Spillet genoptages ved tryk på en hvilken som helst tast.

### Når to spiller

Hvis to spiller, sker det på nøjagtigt samme måde, som når een spiller. Hver spiller bestiger sin side af samme bjerg, og møder hver de samme farer og forhindringer. Hvis een spiller mister alle Alpinere, fortsætter den anden spiller, indtil alle Alpinere er gået tabt.





## Avancering til forskellige niveauer

Alpinen har atten forskellige niveauer, med stigende sværhedsgrader for spilleren. De atten niveauer er inddelt i tre runder med hver seks niveauer. Hvert niveau svarer til et af de seks bjerge, du skal bestige.

Bjerg	SVÆRHEDSGRAD			Højde
	Niveau i hver runde			
	Runde 1	Runde 2	Runde 3	
Hood	1.....	7.....	13	3427 m
Matterhorn	2.....	8.....	14	4477 m
Kenya	3.....	9.....	15	5193 m
McKinley	4.....	10.....	16	6194 m
Garmo	5.....	11.....	17	7495 m
Everest	6.....	12.....	18	8848 m

Avancerede spileniveauer ligner de lavere sværhedsgrader. Efter 6.niveau kan man komme til at møde alle farer på alle bjerge. Som tidligere fremhævet er der sammenhæng mellem højden på bjergsiden og forhindringernes fremkomst, og denne faktor er den samme på alle højere niveauer.

Bjergbestigningen bliver meget mere vanskelig i runde 2 og 3, fordi skredene kommer hyppigere og med større fart. På 7.niveau møder du en ny nedstyrtende fare, nemlig LAVINE, der bevæger sig med større hast end jordskred. Derefter møder du på 13.niveau bombardementet af de utroligt hurtige ISSKRED. Pas på, for ved middelsvær grad i runde 2 begynder de nedstyrtende farer at styre lige mod din bjergbestiger, og du skal opbyde al din dygtighed for at overleve den ene skredfare efter den anden.

## Spillets standsning

Når som helst du vil standse spillet helt, trykker du på skærmen standser, og hovedtitelbilledet viser sig.

## SCORING

Der gives point for hvert trin opad, din bjergbestiger foretager. Pointtallene for hvert trin står i forhold til det pågældende bjerg og den sværhedsgrad, du i øjeblikket spiller på.

BJERG	POINTLISTE		
	RUNDE ET	RUNDE TO	RUNDE TRE
	Niveau 1-6	Niveau 7-12	Niveau 13-18
Hood	10	20	30
Matterhorn	12	24	36
Kenya	15	30	45
McKinley	20	40	60
Garmo	25	50	75
Everest	30	60	90



**NB:** Hvis din bjergbestiger styrter ned til bjergets fod, får du ikke point på vej tilbage op ad det samme bjerg, før du når den højde, du faldt ned fra.

## BONUSPOINT

### Bonus for hurtighed

En bonus på det dobbelt af basispointtallet for hvert trin gives for hvert sekund, du har tilbage på tidtageren, når du når bjergets top. Hvis du f.eks. når til toppen af Mount McKinley i runde eet med ti sek under tilbage på tidtageren, lægges der 400 bonuspoint til dit pointtal (20 x 10 x 2).

**NB:** Den tid, der er afsat til din bestigning, forbruges ikke **medmindre** Alpinen ikke bevæger sig. Hvis bjergbestigeren ikke bevæger sig under spillet, går der sekunder tabt, som kunne have givet dig bonuspoint. Derfor er det vigtigt, at du lægger din strategi hurtigst muligt, så du ikke mister værdifuld tid.

Hvis du styrter ned og mister en bjergbestiger, starter tidtageren påny, så du har den maksimale tidsfrist til din nye bjergbestiger forsøg på at bestige bjerget, du lige er styrtet ned fra.

Tidsfristen er forskellig for hvert bjerg, men efterhånden som du avancerer til nye niveauer, får du mindre tid på hvert bjerg. Det er derfor meget sværere at opsamle bonuspoint, jo højere op du kommer i sværhedsgrad. Som tabellen her viser, skal du skynde dig mere for at få bonuspoint!

BJERG	TIDSFRIST		
	RUNDE ET Niveau 1-6	RUNDE TO Niveau 7-12	RUNDE TRE Niveau 13-18
Hood	60 sek.	45 sek.	30 sek.
Matterhorn	75 sek.	60 sek.	45 sek.
Kenya	90 sek.	75 sek.	60 sek.
McKinley	105 sek.	90 sek.	75 sek.
Garmo	120 sek.	105 sek.	90 sek.
Everest	135 sek.	120 sek.	105 sek.

### Målbonus

Der gives også bonuspoint for berøring af de små grønne måltavler, der nu og da blinker i bjørnenes og bjergløvernes udstrakte poter og i væddernes løftede hove. Men pas på: Det kræver helt fremragende dygtighed at ramme disse mål. Mens du gør klar til at ramme plet, bombarderes du af nedstyrtende skred. Hvis du rammer ved siden af og i stedet skyder på poten eller hoven, styrter du til bjergets fod og mister en bjergbestiger.

Du skal være let på fingeren for at ramme målet. Hvis du holder tasten ned for længe, eller holder styrepinden i stilling for længe, rører du måske målet to gange. Sker det, får du ganske vist bonuspoint, men du falder også det antal trin ned, som gælder for det pågældende dyr. Husk også, at under dette "straffefald" kan du støde mod endnu en forhindring og styrte helt ned til bjergets fod.

Du får 500 bonuspoint for at ramme bjørnens mål, 750 point for bjergløvens og 1000 bonuspoint for vædderens mål.

**NB:** Hvis du af en eller anden grund styrter ned, kan du prøve at ramme de samme mål, du ramte på den første opstigning, under næste forsøg. Du får de samme point for at ramme de samme mål.



## NYE BJERGBESTIGERE

Hver gang du slutter en spillerunde, føjes en ny Alpiner til din reserve. Altså får du en ny bjergbestiger, hver gang du når Mount Everests tinde.

## HVIS DU HAR VANSKELIGHEDER

Hvis modulet ikke synes at virke ordentligt, trykker du på QUIT og vender dermed tilbage til hovedtitelbilledet. Træk modulet ud, ret den ind med modulåbningen, og sæt den omhyggeligt ind igen. Tryk derpå på en hvilken som helst tast for at fremkalde hovedtitelbilledet. (**NB:** I nogle tilfælde kan det være nødvendigt at slukke for computeren, vente flere sekunder, og derpå tænde igen.)

Yderligere oplysninger om brug og betjening findes i din BRUGSANVISNING.